COMPANHIA RUBRA • Os maiores Desafiadores da Tormenta

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

Especial Regras Avançadas

- Sucessos decisivos! Falhas críticas! Agora melhores (e piores)
- Invente sua própria arma!
- Pontos de Ação: cedo ou tarde você vai precisar!

Golpe Sujo

10 Talentos para lutadores violentos

A Noiva do Dragão

Certo dragão com os dias contados!

Game Design

Pense mais em seu público!

Gazeta do Reinado

Arsenal está chegando!

Chefe de Fase

Um paladino diferente!

Feras à Solta!

6 novos Licantropos

Super clássico!

Os White Knights comemoram 20 anos em uma adaptação completa!

Zillion

REVIEWS: Área de Tormenta • Terror em Porto Livre • Tome of Battle: The Book of Nine Swords • Dark Sun: Dragon Kings

EDITORA escala

ISSN 1808-1584

NÚMERO 0013

PREÇO R$ 8,90

Desmistifique todos os jogos de playstation!

gamers PLAYSTATION

A briga do Playstation 3

Será que ele agüenta o tranco?

+ **Novidades** sobre o console
Os ataques da mídia e **as defesas da Sony**
PS3 x Xbox 360 x Wii
Opiniões sobre **o futuro do console**
Lista dos **jogos exclusivos**

God of War 2
MEGA DETONADO
CONSIGA TODOS OS ITENS
(Gorgon Eyes, Phoenix Feathers e Urns)

DICAS
16 PAGINAS
PARA VOCÊ TRAPACEAR

Previews
STUNTMAN IGNITION PS2
CONAN THE BARBARIAN PS3

Jogos Especiais

escala
OUT 11
R$ 6,90

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA escala
15 ANOS

Dragon Slayer

mantícora

Criação, projeto gráfico, ilustrações, revisão e todo conteúdo da DragonSlayer são elaborados pelo Estúdio Mantícora e sua equipe: Fabio Fugikawa, Gisele Saiz, Gustavo Brauner, JM Trevisan, Marcelo Wendel, Marcelo Cassaro, MEDC e Rogério Saladino.

EDITORA escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Leonardo Batista, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000
Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 13, ISSN 1808-1584 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER

Vendidos e Jogados

"O jogo mais vendido não é, necessariamente, o mais jogado."

Que frase engraçada! Significa, então, que temos uma população de RPGistas brasileiros comprando módulos básicos e acessórios, *sem* usá-los. Significa que, embora *Tormenta* seja hoje o cenário de RPG mais comercializado em lojas e livrarias especializadas — como qualquer lojista ou distribuidor poderá confirmar —, por alguma razão *não* é o favorito dos jogadores. Guias de *Tormenta* são comprados e guardados no armário na mesma hora!

Vende muito, mas ninguém gosta, ninguém joga?! Como pode ser isso?!

Alguém mais cauteloso pode dizer: "vende mais, mas não quer dizer que seja o melhor." Sim, essa afirmação teria mais fundamento. Muitos jogos excelentes, icônicos, realmente primorosos, nunca foram sucessos de vendas no Brasil. *Paranóia*, *Shadowrun*, *Cyberpunk 2020* e *Castelo Falkenstein* são exemplos. Seus adeptos são e sempre foram poucos. Não por serem títulos ruins, mas porque seus temas são mais restritos, focados em jogadores com preferências seletas. Não adianta ser o melhor RPG sobre aventura submarina do mundo, se você nem sabe quem era Jacques Cousteau.

Então o contrário também é verdadeiro? Vender pouco é sempre sinal de alta qualidade? Se vende muito, só pode ser ruim?

Claro que não. No início dos anos 90, *Gurps* foi o RPG mais popular do Brasil. Na metade da mesma década, *Vampiro* e seu Mundo das Trevas eram os campeões de público. Vendiam muito em suas próprias épocas. Então, eram ruins? Ninguém gostava?

Na virada do milênio vimos também a explosão dos Defensores de Tóquio. As várias encarnações do *Manual 3D&T* somam, até hoje, o maior número de livros básicos vendidos no Brasil — mais de 60 mil unidades. Ninguém gostava?

Hoje, o Sistema D20 (*Dungeons & Dragons*, *Primeira Aventura*, *4D&T*, *Besm d20*, *Ação!!!*) é o sistema de regras que vende mais livros básicos e acessórios no Brasil. E Tormenta é a ambientação de jogo que vende mais acessórios. Então, quem os está comprando, não está gostando? Não está jogando?

Preferimos acreditar que estes jogos são mais vendidos por bons motivos. Porque são interessantes e divertidos, porque seu público está satisfeito com eles. Afirmar o contrário seria pura falta de bom senso.

E em RPG, a única regra que nunca mudamos, a única regra para a qual não se abrem exceções, é a regra do bom senso.

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS
Tem alguém com complexo de "The Maxx"

CLÁSSICOS
O livro dos níveis épicos para Dark Sun

NOVOS TALENTOS
De dar inveja a mordida do Mike Tyson

GAZETA DO REINADO
Jornal que informa e forra a jaula do seu familiar

CHEFE DE FASE
O paladino mais, mulherengo de Moreania

MOREANIA
Nem todo moreau tem traços animais à toa

REVIEW
Área de Tormenta, Terror em Porto Livre e Tome of Battle

GAME DESIGN
A difícil tarefa de mestra para os outros

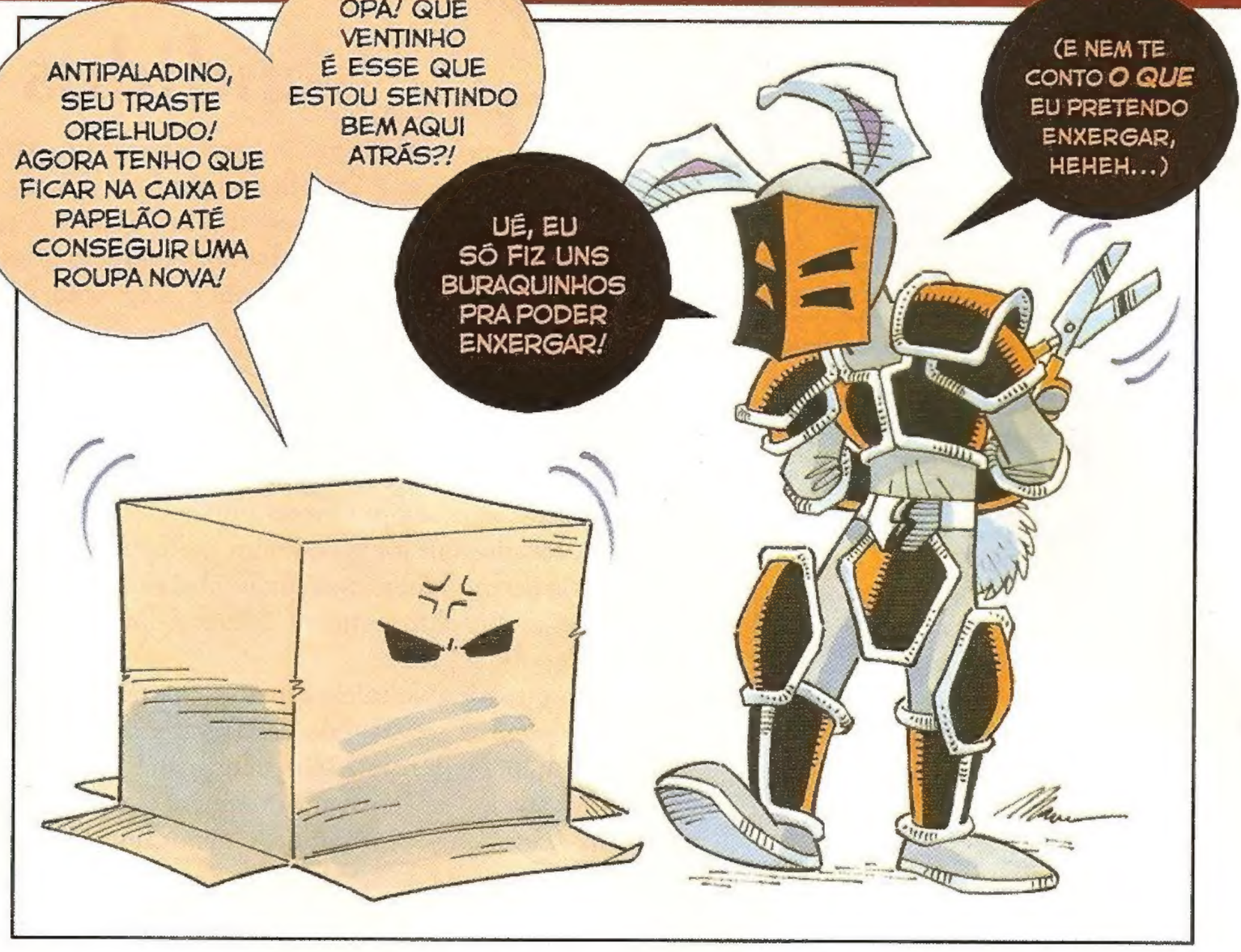
ADAPTAÇÃO
Do tempo em que você dava tiros em seus amigos

ESPECIAL
O primeiro vislumbre de dentro da Tormenta

REGRAS AVANÇADAS
Mais armas, mais decisivos e mais uma chance

DRAGON'S BRIDE
Caiu tinta vermelha na HQ

ENCONTROS ALEATÓRIOS



Saudações, aventureiros! (Sou eu, ou esta frase foi mesmo a frase de saudação mais brega que vocês já viram?)

Então, parece que agora sou o único personagem por aqui. Não vejo aquele Paladino imprestável, que resolveu sair de férias depois de matar um dragão nauseabundo. Muito menos a Paladina, que ganhou orelhas de gato, mas perdeu a roupa. Sim, tenho certeza que a edição anterior da DSlayer deve ter vendido bastante!

De qualquer forma, agora eu, o supremo Antipaladino, estou aqui para responder aos leitores. Eu, e ninguém mais. Ninguém, exceto... uma caixa de papelão? O que uma caixa de papelão faz aqui? Será uma encomenda de livros D20 importados? Vamos ver...

— Sai fora! Nem pense em fazer isso, ou você e seus dentes vão dormir separados!

— Diabéisso?! Paladina?! É você escondida nessa caixa? O que está fazendo aí? Será algum cosplay de Solid Snake?

— O que você acha, seu meio-demônio meio-burro?! Você desintegrou minha roupa! Não tive tempo de fazer outra ainda! Acha que armaduras mágicas dão em árvore? Acha que costureiras de cosplay custam barato?

— Sim, mas... uma caixa de papelão? Isso me cheira a coisa de desenhista preguiçoso.

— Nem me fale, ouvi dizer que aquela tinta cor-de-rosa finalmente acabou.

Perguntas de 4D&T

Antes de fazer minhas perguntas, quero parabenizar a todos da DS pelo incrível trabalho que vêm fazendo. E como tenho muitas dúvidas, vou acabar com a rasgação de seda por aqui.

1) Andróides não podem possuir talentos mechas (claro que na Escala Ningen)?

2) Percebi que os kemono possuem muitas desvantagens em relação a outras raças e não possuem talentos próprios (desvalorizando o talento Nekomimi), ou é impressão minha?

3) Em Golpe Poderoso, o personagem não ganha qualquer bônus de dano? É muito estranho, já que gastando um Ponto de Ação você ganha +2D.

4) Em relação às escalas, não existe algum bônus para jogadas de ataque e/ou CA entre escalas diferentes?

5) O talento Golpe Giratório oferece uma quantidade de ataques igual ao modificador de Destreza, mas não diz se há penalidades e em seus pré-requisitos diz: Artes Marciais, Artes Marciais Avançada (que pede BBA+8), Des 15 e BBA+4. Não seria Artes Marciais Aprimorada?

6) Um Sucesso Decisivo é automático ou deve ser confirmado?

7) O talento mecha Transformer diz que o mecha pode se transformar em um veículo (ou vice-versa) com os mesmos DVs. Então se o mecha possuir 4DVs for pilotado por um Defensor de 2o nível com graduação suficiente em Pilotar, quando transformá-lo em veículo, o piloto não poderá pilotá-lo? E esse mesmo Defensor, caso tenha apenas o talento Piloto Mecha, quando transformá-lo em veículo, receberá as penalidades por não ter Piloto?

Fernando Clayton Diniz, e-mail

1) Não deveriam, por uma questão de fidelidade ao gênero. Andróides clássicos de anime não podem se transformar em veículos, nem unirem-se em metabots, como mechas fazem. Mas, com autorização especial do Mestre, isso pode ser permitido.

2) Um personagem com o talento Nekomimi pode adquirir os seguintes talentos: Aparência Humana, Garras, Garras Aprimoradas, e Meio-Youkai. Novos talentos próprios para Kemono devem ser vistos em regras avançadas para a raça Moreau, e devem corrigir isso. Aguarde aqui na DS.

3) Não. O benefício principal do Golpe Poderoso não é causar dano extra, mas sim é derrubar o oponente, deixando-o em posição precária. Mesmo assim, você pode aumentar o dano com um Ponto de Ação.

4) Não. Seres poderosos atingem e são atingidos com a mesma facilidade que seres comuns. A diferença é que eles conseguem suportar e causar muitas vezes mais dano.

5) Você tem razão. Artes Marciais Aprimoradas é o pré-requisito correto.

6) No Sistema D20 normal, você deve confirmar um sucesso decisivo com uma segunda rolagem. Em 4D&T isso não é necessário, porque as chances de conseguir um acerto crítico na primeira rolagem não bem menores.

7) Para efeitos de pré-requisitos para pilotagem, uma máquina com o talento Transformer é sempre considerada um mecha, mesmo quando está em forma de veículo.

— Mas, espera aí! Tem um Manual 4D&T com você aí na caixa?

— Claro, seu burro orelhudo! Vim preparada para responder aos leitores, o que você esperava?

— Hmm... pelo preço de um Manual 4D&T, acho dava pra comprar pelo menos um boné...

Não Conheço Você...?

1) Meu grupo de Tormenta D20 usa a raça youkai de 4D&T, considerando-os extra-planares. Podemos dizer que eles existem nos Reinos dos Deuses, e assim criar um paladino youkai?

2) Samaritanos seguem regras gerais de clérigos. Posso combinar um Paladino de Lena com a classe Samaritano?

3) O Livro do Jogador D&D diz que um personagem já nasce paladino (é escolhido pelos deuses). Acredito, então, que ele possa escolher seguir esse chamado após ter iniciado a vida de aventuras (ou seja, um personagem de outra classe que mais tarde adquire níveis como paladino). Assim, um personagem poderia começar como samaritano e mais tarde tornar-se paladino?

4) Um youkai pode ser multiclasse?

5) O que houve com os simbiontes no mundo de Tormenta?

Fernando Clayton Diniz, e-mail

1) Com certeza! Youkai que tenham o talento Tenshi são extremamente indicados como paladinos.

2) Sim. Além disso, um paladino (de qualquer divindade) que adquira níveis como samaritano pode continuar adquirindo níveis como paladino.

Escreva para a DRAGONSLAYER. E se você tiver uma armadura de guerreira mágica para emprestar, a Paladina agradece!

DragonSlayer, Estúdio da Mantícora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
dragonslayer@manticora.com.br

3) Sim. Apesar da citação do Livro do Jogador, nenhuma regra diz que um personagem deve ser paladino desde o 1o nível. Você pode ter níveis em qualquer outra classe (incluindo samaritano) e, mais tarde, tornar-se um paladino. Basta continuar satisfazendo os requisitos da classe.

4) Sim. Em D&D, feiticeiro é a classe favorecida da raça youkai.

5) Todos os simbiontes antigos, e também alguns novos, serão vistos em regras para o Sistema D20 no acessório Área de Tormenta.

— Mas esse leitor não é o mesmo da carta anterior? Pode isso?

— Pode sim, ele fez perguntas relevantes.

— Você também tem um Tormenta D20 aí na caixa? Daria pra comprar uma camiseta.

— Enfia essa camiseta no rabo. Se é que você tem um.

Você de Novo?!

1) Em O Panteão há regras para paladinos Neutros ou Caóticos, em que a classe perde a habilidade de esconjurar. Porém, o Manual Completo do Divino oferece talentos divinos que utilizam esta habilidade para ativação. Como um paladino Neutro ou Caótico poderia utilizar estes talentos?

2) O Manual Completo do Guerreiro diz, na classe de prestígio Metamorfo da Guerra, que seu pré-requisito é a capacidade de se transformar em animal ou monstro, citando como exemplos um druida, um feiticeiro e uma outra classe de prestígio deste mesmo manual, em que o personagem pode se tornar um urso. Minha pergunta é: um personagem pode ter duas ou mais classes de prestígio?

Fernando Clayton Diniz, e-mail

1) Neste caso, o paladino ainda conserva sua habilidade de expulsão na forma de "cargas" para ativar os talentos. No entanto, ele continuará incapaz de expulsar mortos-vivos.

2) Sim. Um personagem pode ter tantas classes de prestígio quanto quiser, basta satisfazer os pré-requisitos de todas elas.

— Outra carta do mesmo leitor?!

— Sim, são mais perguntas relevantes.

— E você também tem um Panteão D20, um Manual Completo do Guerreiro e um Manual Completo do Divino com você? Podia comprar um agasalho de ginástica.

— Aonde quer chegar com isso?

Ainda Aqui?!

1) Na DS7 ha um talento Forma Humanóide para dragões. Posso combiná-lo com o talento Meio-Dragão?

2) Como eu poderia criar um dragão bicéfalo com as regras dos dragões de Moreania na DS7, ou mesmo os dragões normais de D&D?

3) A nova raça Morto-Vivo (DS7) diz que um morto-vivo recebe um talento adicional de uma lista. Essa lista inclui Sentidos Especiais. Então, posso ser um morto-vivo que não pertença a um tipo específico?

4) Sempre gostei dos Magos do Caos no 3D&T. Posso criar um conjurador arcano cujas magias tenham efeito igual ao no mundo onírico?

Fernando Clayton Diniz, e-mail

1) Sim.

2) Conforme o acessório importado Savage Species, uma criatura bicéfala (de duas cabeças) tem as seguintes características: +2 Dados de Vida, 1 mordida (ou ataque de sopro) adicional por rodada, armadura natural +1, Constituição +2, Ouvir +2, Observar +2, Procurar +2, Iniciativa Aprimorada e Reflexos em Combate como talentos bônus. Seu Nível de Desafio aumenta em +2.

3) Sim. Caso não adquira talentos como Zumbi, Esqueleto, Vampiro ou Múmia, você será um morto-vivo de tipo não específico.

4) Sim. Pouca coisa é impossível no mundo dos sonhos.

— Mais perguntas relevantes, suponho?

— Tá bom, tá bom! Só tive tempo de trazer UM email para responder. Tá feliz agora?

— E você tem até livro importado aí nessa caixa?! Por que, diabos, não compra uma roupa nova?!

— Porque... oras, porque... porque eu sou uma GATA, e gatos GOSTAM de ficar em caixa de papelão! Pronto, agora não me enche!

— Hmm... se não sair logo dessa caixa e arrumar uma roupa transada, vamos perder leitores.

— "Transada"?! Você ficou tempo demais no Abismo, heim?

FALHAS CRÍTICAS

O paladino falhou no teste de Sentir Motivação, e nem lembrou de Detectar o Mal? O cavaleiro Jedi olhou DENTRO do sabre-de-luz que PARECIA enguiçado? Você já se divertiu, agora queremos nossa chance também!

Mestre: então os orcs atacam vocês! O que fazem?
Jogador 1: isso é um ataque contra minha pessoa, então não vou responder!
Jogador 2: são factóides, então não vou responder!
Jogador 3: não quero me igualar a eles, então não vou responder!
Jogador 4: eles vieram aqui apenas para criar confusão, então estou encerrando a conversa!
Jogador 5: cada vez mais temos sido atacados por fanboys!
Jogador 6: façam como eu, ignorem!
Jogador 7: não vou cair nessa provocação!
Jogador 8: eles não entendem nada de tendências internacionais!
— Jogadores aplicando, na mesa de jogo, certas respostas contra críticas típicas de fórum de Internet.

David Gear, artífice da Casa de Cannith, SP/SP

"Mestre, um humano tem três talentos no 1o nível, certo? Então eu pego Nekomimi, para ser um Kemono; Ciborgue, para ser Andróide; e Meio-Youkai, para ser Youkai."
"Ah, tá bom! Por que não aproveita e tenta ser MEIO-ELFO também?!"
— Jogador e Mestre de 4D&T, descobrindo como um mesmo personagem pode pertencer a quase todas as raças do livro básico.

Os Defensores Multi-Raça, e-mail

"Que tal um cineminha?!"
— O Incrível Klunc, em versão Mutants & Masterminds, antes de atacar seu adversário jogando um CineMark em cima dele.

Klunc o Bárbaro, SP/SP

CALABOUÇO TRANQÜILO

ANTONIO LEANDRO & LEONEL DOMINGOS

Área de Tormenta

Reishid: muito mais do que apenas um ninja

Conhecemos os reinos.
Conhecemos os deuses.
Agora, enfim, conhecemos a Tormenta

Durante muitos anos, jogadores brasileiros de RPG tiveram de se contentar com material de origem estrangeira, fosse material traduzido ou não. Não que fosse ruim; afinal, nosso hobby tem origem em terras estrangeiras. Os primeiros livros de RPG a chegar ao Brasil eram, obviamente, importados e em inglês (ou, raras vezes, em espanhol).

Com o passar do tempo, algumas (poucas) editoras brasileiras, como Devir e Marques Saraiva, interessaram-se pelo jogo. Passaram então a negociar licenças, traduzir e publicar material antes só encontrado no formato original através de importação.

Com títulos em português nas livrarias, o RPG foi conquistando mais adeptos e ganhando força no cenário nacional. O público brasileiro tinha referências em histórias em quadrinhos, como nas aventuras de *Didiana Jones* — personagem que estrelou "quadrinhos-jogos" em que a história se desenvolvia a partir das escolhas do leitor. Nos mesmos moldes (na verdade, a série original inspiradora das aventuras de *Didiana*) havia os livros-jogos Aventuras Fantásticas, com histórias de todos os gêneros e para todos os gostos — fantasia medieval, terror, ficção científica e outros mais. O leitor-jogador precisava apenas de "dois dados, um lápis e uma borracha". RPGs eletrônicos como *Zelda* e *Phantasy Star* eram preferidos por muitos jogadores, batendo até títulos de peso como *Sonic* e *Super Mario*. E assim, em todas as mídias, o RPG crescia pouco a pouco no Brasil. Mas faltava algo.

Surgiu a *Dragão Brasil*, da então editora Trama. A primeira revista nacional especializada, com material desenvolvido por autores brasileiros para o público brasileiro. Em cada edição, novos nomes somavam-se ao elenco, e a gama de matérias crescia: heróis e vilões, monstros e criaturas, cenários e mini-cenários, itens mágicos, artefatos, aventuras e idéias para campanhas... Tudo que o público poderia querer ou precisar, além de contos e histórias em quadrinhos baseados no jogo.

Em sua época, a DB era o pilar que faltava para ajudar a sustentar o mercado de RPG brasileiro, elevá-lo à posição que ocupa hoje entre os fãs.

Mas ainda faltava algo.

Um dia, os editores responsáveis pela DB perceberam que todos os seus personagens, lugares, artefatos, itens mágicos, monstros, criaturas e aventuras, antes concebidas como material genérico para uso em qualquer ambientação, podiam ser os blocos fundamentais para construir um *único* cenário. Um cenário nacional. Nascia *Tormenta*.

Tormenta não foi o primeiro cenário brasileiro de RPG. Mas, sem sombra de dúvida, é o maior, mais famoso e querido. Traz os elementos clássicos de fantasia, como anões, halflings e elfos — e também ingredientes novos, originais, além de elementos próprios às particularidades do gosto brasileiro, como traços de anime e mangá.

Área de Tormenta
Sistema D20
Editora Jambô
144 págs. P&B, capa brochura, português, R$ 32,00

Originalmente publicado como um cenário multi-sistema, *Tormenta* — de autoria de Marcelo Cassaro, J.M.Trevisan e Rogério Saladino — não se limitava apenas a *Advanced Dungeons & Dragons* (sucessor de *Dungeons & Dragons* e antecessor do atual D&D 3a Edição), mas também a outros sistemas populares, como Daemon e GURPS, além do próprio sistema desenvolvido por Cassaro: *3D&T*. Assim, atingindo adeptos dos jogos mais conhecidos, o mundo de Arton cresceu e cresceu. Ganhou mais material específico, contos, quadrinhos, acessórios e até mesmo sua revista própria.

Mas o escopo de *Tormenta* vai muito além do RPG. Arton também serviu de cenário para uma das mais longas e bem-sucedidas histórias em quadrinhos nacionais: *Holy Avenger*, de Cassaro e Erica Awano. *Tormenta* também foi palco de *Victory*, publicada nos Estados Unidos pela Image Comics — mesma editora de *Spawn*, *Witchblade* e *GEN13*. Também tivemos contos de qualidade, especialmente de J.M. Trevisan; um romance, o excelente *O Inimigo do Mundo*, de Leonel Caldela; um CD de audiodrama com a participação de dubladores de destaque, como Guilherme Briggs; e até uma série animada, ainda em produção. Mais recentemente, *Tormenta* deu origem a um cenário-irmão que tem sido desenvolvido aqui nas páginas da DS: *Reinos de Moreania*.

Tormenta não é apenas mais um cenário de RPG desenvolvido por brasileiros. Ele é *O* cenário de RPG brasileiro. A preferência do público por esse mundo de aventuras se faz sentir em sua quantidade (e qualidade) de títulos, e seus materiais derivados.

Mas o que é a Tormenta? O que é essa tempestade rubra que dá nome ao cenário, surgindo do nada e consumindo a tudo, corrompendo e destruindo aquilo que toca? Por incrível que possa parecer, essa pergunta nunca teve uma resposta completa. A Tormenta apenas existia. Sua natureza, sua origem e poderes vinham apenas através de rumores ou explicações fragmentadas, inconclusivas.

Até agora.

Área de Tormenta, o mais novo acessório sobre o mundo de Arton, oferece as respostas. O que é a Tormenta, de onde vem, quem e quais são os tipos de demônios (demônios? Olhe de novo!), suas estatísticas em regras, como se reproduzem, de que se alimentam (e como se prepara esse

alimento), quais seus objetivos (você pensava que era a simples aniquilação do *nosso mundo*? Pense de novo!), táticas e estratégias de combate, sua estrutura social, diferentes tipos de terreno, armadilhas, e mesmo a identidade dos Lordes da Tormenta conhecidos — com estatísticas completas de cada um! Área não apenas responde aos maiores mistérios sobre os invasores, como também abre espaço para novos e interessantes questionamentos.

No quesito regras, muitas novidades: a raça nova lefou, que você conheceu na edição anterior da DS; novas classes de prestígio, novos usos para perícias antigas, toneladas de novos talentos, magias, itens mágicos... Tudo que um Desafiador da Tormenta poderia querer ou precisar. Área apresenta estas opções como descobertas recentes, novas armas e defesas dos aventureiros de Arton contra os monstros — armas e defesas que não existiam até tempos recentes. Antes, combater a Tormenta não era possível: agora, pelo menos há uma chance, ainda que pequena.

Eu jogo RPG há bastante tempo. Costumo adquirir material importado, não apenas de AD&D ou Sistema D20, mas também de outros sistemas e editoras variadas. Conheço quase tudo publicado por autores nacionais — de revistas a livros básicos e suplementos, para qualquer sistema. Acompanho e participo de listas de discussão, fóruns e comunidades na Internet.

Conheço o trabalho de Cassaro desde muito antes de a Editora Jambô publicar o primeiro livro básico de *Tormenta* — na verdade, desde que ele escrevia e desenhava quadrinhos. Acompanhei sua passagem pela revista *Dragão Brasil*, onde ele praticamente moldou o atual estilo brasileiro de RPG, influenciando uma geração de jogadores; suas diversas histórias em quadrinhos e extensa produção de material de RPG, desde matérias para a DB, passando por *Defensores de Tóquio* até a atual *DragonSlayer* e 4D&T (a recente quarta edição de seu aclamado jogo). Da mesma forma, acompanho o trabalho de Leonel Caldela desde seu fanzine *Campanhas Inacabadas*, passando por contos e matérias nas revistas *Dragão Brasil* e *Tormenta*, contos de ficção (não-fantasia, e não ligados a RPG), seu romance *O Inimigo do Mundo*, e suplementos como *O Panteão*, e além.

Ou seja, conheço o trabalho dos dois autores de *Área*, acompanho a evolução do trabalho de ambos desde muito antes de serem conhecidos — e reconhecidos — pelo grande público. Tudo isso, aliado à minha própria experiência como jogador e profissional, me permite colocar *Área de Tormenta* no mesmo patamar dos melhores suplementos de RPG importados. Se não na qualidade física (por não ter capa dura ou interior em cores, como alguns certamente apontarão, desdenhando da produção nacional), então pelo conteúdo.

Área de Tormenta é incrível. Não apenas pela própria Tormenta, uma ameaça sem paralelo em qualquer outro cenário de RPG — importado ou não —, mas também pela maneira como o material é abordado. O texto fácil e gostoso de ler, característica de seus autores, descreve cada tópico como algum escriba ou estudioso de Arton relatando tudo para um aventureiro, regente ou, talvez, para o próprio Rei-Imperador Thormy (ou mesmo um pesquisador de outro Plano ou época, diante dos manuscritos de uma civilização destruída).

Área faz ligações com material previamente publicado, com atualizações a partir de descobertas recentes de aventureiros e pesquisadores que se infiltraram na tempestade. Muitos pontos antes ignorados (e quase sempre deixados de lado na maioria dos suplementos de RPG), como a reprodução, evolução, alimentação, motivação e a sociedade dos lefeu, o "povo da Tormenta", são abordados de maneira clara, com novas suposições e hipóteses sendo levantadas à medida que cada tópico é desenvolvido. Tudo sobre os lefeu, físico ou psicológico, é descrito com informações por vezes curiosas, por vezes inquietantes, mas sempre interessantes.

A arte está demais, combinando imagens clássicas com muitas ilustrações novas. Temos também um conto em capítulos, "A Companhia Rubra", sobre a incursão de um grupo de personagens *épicos* até o coração de uma área de Tormenta.

O clima é de urgência e apreensão. Arton precisa de heróis que se arrisquem em áreas de Tormenta, que desvendem seus mistérios. Seguir essa carreira é quase certeza de morte ou loucura. Arton pode ser um mundo superpovoado de heróis, mas são poucos, realmente poucos, aqueles capacitados a enfrentar a Tormenta. O destino do mundo depende desses poucos.

Discípula da Tormenta: agora os heróis podem ter os poderes dos invasores

Antes mostrada como um "enxame de demônios-insetos extraplanares", hoje a Tormenta é revelada como uma ameaça cósmica que pode não apenas devorar Arton, mas qualquer cenário. Seus habitantes são muito mais complexos do que se pensava. Sua força maligna existe além de suas fronteiras, influenciando cultistas, assombrando bardos, causando deformidades. Os demônios lefeu existem em castas, desde os soldados mais fracos até entidades *superiores* aos próprios Lordes da Tormenta. Mesmo os instrumentos dessas criaturas são grotescos, de artefatos a simbiontes.

Outro ponto forte é a boa dosagem de ambientação e regras. Se os textos descritivos são claros e confortáveis de ler, suas passagens sobre regras também são finas e apropriadas. Tópicos inteiros para cada raça e classe, demonstrando como construir um personagem Desafiador mais eficiente em termos de jogo, ao mesmo tempo em que oferece idéias de *background*. Histórias bem amarradas com opções de jogo — se um trecho diz que os lefeu são fascinados pela palavra escrita, mais adiante temos o *tomo da Tormenta* no capítulo sobre itens mágicos. Se um ponto revela que os demônios lefeu não possuem identidade própria, mais à frente percebemos que adquirir poderes da Tormenta provoca a perda de pontos de Carisma. Isso é muito mais do que podemos dizer sobre outros livros e jogos, onde faltam regras ou falta ambientação. Aqui encontramos os dois, e bem harmonizados.

Área de Tormenta é mais que apenas mais um suplemento de RPG nas prateleiras. É o casamento perfeito entre mecânicas de jogo e material descritivo de grande criatividade. A ampliação do cenário mais rico, divertido e querido do Brasil. Uma excelente opção para todos os grupos de jogo, e não só por suas ameaças, ganchos de aventuras, itens mágicos e classes de prestígio. *Área* é um sinal da maturidade de um dos mais conceituados autores nacionais, e a consolidação de outro mais novo, ambos desenvolvendo suas idéias de maneira imaginativa. Eu recomendo.

Claro, tudo aqui pode não passar de fatos aliados à minha própria percepção e opinião sobre eles. Leia e surpreenda-se você mesmo, tire suas próprias conclusões. Duvide, critique, esmiúce. Mesmo que Arton não seja o seu cenário preferido, *Área de Tormenta* pode surpreendê-lo.

Gustavo Brauner

Tome of Battle
The Book of Nine Swords

Em busca do caminho sublime

Eternal blade, CdP com treinamento de espíritos ancestrais

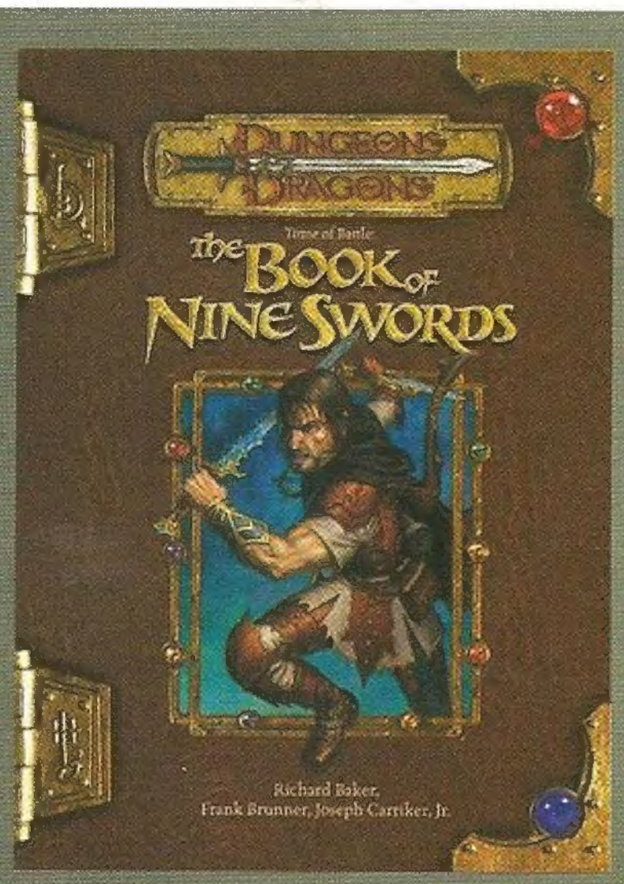
Seguindo a linha dos "Tomes", este lançamento da Wizards of the Coast impressiona não só pela já esperada qualidade gráfica — que a cada vez melhora e se diferencia de edição para edição — mas também pelo teor do seu conteúdo, que preza a criação de um ótimo background para iniciar aventureiros em vez de apresentar uma infinidade de regras delimitadas em talentos, magias e classes de prestígio. E como a história é o principal atrativo do livro, seria impossível resenhá-lo, sem dar uma idéia desta lenda:

Baseado na cultura oriental, onde poderes sobrenaturais são conquistados por meio da disciplina e equilíbrio entre corpo e mente, O Livro das Nove Espadas (The Book of Nine Swords), conta a história de Reshar, um humano que começou sua carreira estudando no monastério de robgoblins, Ur-Thaldaar. Após sobreviver a testes e desafios extremamentes cruéis, o mestre espadachim do monastério permitiu a permanência de Reshar, que aprendeu os segredos do Coração de Aço (Iron Heart), a mais difícil e feroz escola de esgrima no mundo.

A partir daí, Reshar viajou do grandioso Deserto Dourado, aprendendo o caminho do Vento do Deserto (Desert Wind), até as ilhas além do horizonte para conquistar os conhecimentos do Sol Poente (Setting Sun), cruzando vários e vários continentes. Em menos de três anos, o humano conseguiu realizar o que jamais alguém havia feito: tornar-se mestre em todas as nove disciplinas marciais.

Reshar também foi responsável por unificar as escolas, acabando com antigas rivalidades e fundar o Templo das Nove Espadas. Por muitos anos Reshar e seus amigos de confiaça — os mais graduados alunos das nove escolas — vislumbraram uma maneira de atingir a perfeição, seguindo a estrada do Caminho Sublime. Desde então, centenas de estudantes vêm buscar ensinamentos no famoso templo.

Mas chegou o momento de Reshar partir para mais uma viagem de auto-conhecimento, confiando aos nove mestres do templo a tarefa de manter a harmonia. "Enquanto as nove espadas se mantiverem unidas, o Templo nunca sucumbirá" — essas foram as últimas palavras de Reshar. O tempo de uma vida correu, e os discípulos de Reshar pereceram ou retornaram às suas terras natais. Estudantes tornaram-se os novos mestres e guardaram as nove espadas com apreço e dedicação. Porém, certa noite, o príncipe rakshasa Kaziir-Thet sob o disfarce de um cançado viajante foi recebido no templo. Kaziir roubou a Supernal Clarity, a espada da Mente de Diamante (Diamond Mind) e figiu para nunca mais ser encontrado. O templo então começou a cair — estudantes das disciplinas começaram a se questionar qual caminho era o melhor e logo brigas e duelos de morte começarama irromper. Mas antes do pior, os mestres do templo exilaram os seguidores do Tiger Claw (Garra de Tigre) e do Shadow Hand (Mão Sombria), que planejavam assasinar todos os outros rivais.



ToB - The Book of Nine Swords
D&D
Wisards of the Coast
160 págs, Capa dura, colorido - US$ 29.95

Enraivecidos pelo ostracismo, os mestres das duas ordens se uniram e levantaram um exército de monstros nas montanhas selvagens. Eles atacaram e destruíram o templo. Diz-se que os nove mestres morreram naquela noite e os tesouros do templo, incluindo as oito espadas remanescentes, desapareceram pelos quatro cantos no mundo.

A história das nove espadas não terminou e há quem diga que Reshar voltará trazendo a paz de volta. Talvez toda esta lenda não seja verdade, mas mesmo assim continua uma boa lenda, não é mesmo?

Depois deste empolgante começo, o livro parte para as regras e descrições distribuindo no primeiro capítulo as classes relacionadas aos discípulos da espada. São elas: Crusader, um guerreiro divino que busca expurgar inimigos de tendência oposta e fazer valer a vontade de seu deus; O Swordsage, um erudito especialista na canalização de poderes da sua disciplina e por fim o Warblade, um combatente feroz que faz da batalha sua casa.

Fazendo um paralelo bem simples, podemos dizer que as classes são uma mistura de combatente com clérigos, feiticeiros e bárbaros. Porém, a evolução dos personagens é completamente diferente, tanto quanto seus propósitos. As disciplinas das nove espadas concedem poderes sobrenaturais, chamadas de Maneuvers e Stances que funcionam, a grosso modo, como magias.

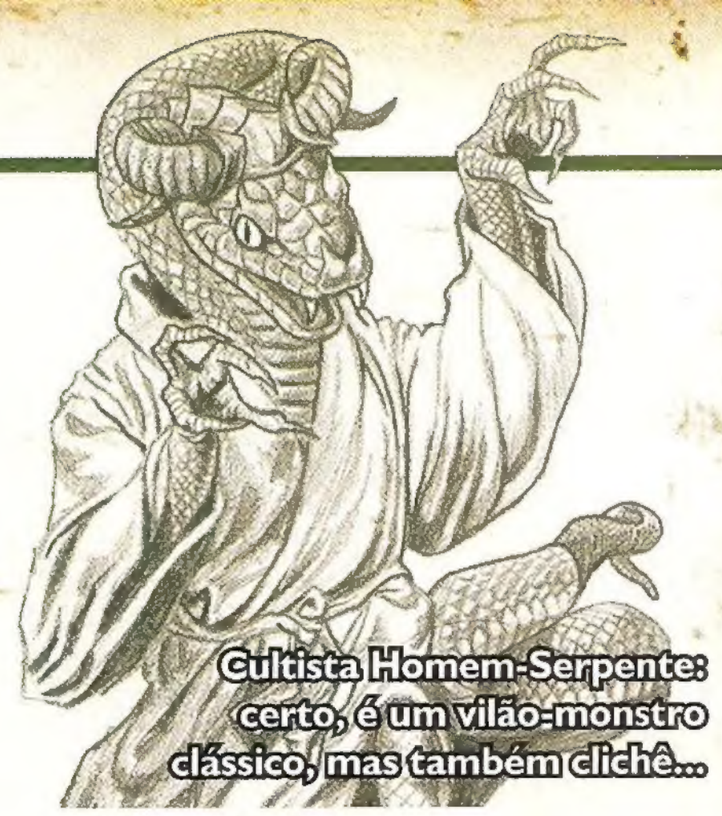
O livro dá novos usos para algumas perícias e apresenta uma série de talentos baseados nos caminhos: Desert Wind, Devoted Spirit, Diamond Mind, Iron Heart, Setting Sun, Shadow Hand, Stone Dragon, Tiger Claw e Whit Haven. Nos capítulos finais, diversas classes de prestígio também são apresentadas, todas relacionadas aos caminhos.

A maior parte do foi destinada aos poderes marciais (Martial Powers), com Maneuvers e Stances que vão de 1º a 9º nível. Mas ainda sobrou espaço para o detalhamento das nove espadas, de vários itens mágicos e alguns monstros que sairam da lenda de do Templo do Caminho Sublime.

Resumindo, o Tome of Battle realmente superou espectativas, pois para quem esperava encontrar talentos e itens para "bombar" ainda mais os combatentes de D&D (fato corriqueiro em muitos suplementos), se deparará com um material consistente, interessante e muito bem produzido. Parabéns a Richard Baker, Matthew Sernett e Frank Brunner.

Por MEDC

Terror em Porto Livre


Cultista Homem-Serpente: certo, é um vilão-monstro clássico, mas também clichê...

Após a morte, o terror! A Trilogia Freeport continua

"As partes mais sombrias da cidade continuam perigosas, mas uma paz inquieta impera no pérfido antro de escória e vilania conhecido como Porto Livre. Há evidência de um sinistro culto de homens-serpente infiltrado na cidade, mas o Lorde do Mar não ergueu um só dedo para resolver o problema. Tudo indica que haja uma poderosa força maligna por trás dos acontecimentos — ainda mais malignas que os cidadãos normais de Porto Livre. Cabe aos heróis descobrir o plano dos homens-serpente, e desmascarar sua conspiração."

Se você conferiu a edição anterior da DSlayer, já conhece a história. Caso não conheça, um breve resumo: Morte em *Porto Livre* (*Death in Freeport*, no original) foi o primeiro acessório compatível com a Licença Aberta D20 lançado nos Estados Unidos. Quando ninguém entendia direito essa história de "Open Game", o autor Chris Pramas deu o primeiro passo.

Esse passo mostrou-se acertado. Naquele início de Era D20, quando uma horda de títulos estranhos, ruins e até mesmo ilegais invadia as prateleiras, *Freeport* virou um clássico instantâneo. Era original, competente e inteligente.

A Cidade dos Piratas, um mini-cenário próprio para ser inserido em mundos maiores, cresceu e virou uma das séries mais bem-sucedidas da Green Ronin — editora também responsável por atuais sucessos como *True20* e *Mutants & Masterminds*. Hoje conta com uma coleção inteira de títulos, desde descrições do cenário a novas aventuras. E a trilogia original continua celebrada, agora chegando ao Brasil em versão traduzida pela Jambô, a mesma editora de *Tormenta* e *Reinos de Ferro*.

Terror em Porto Livre é a segunda parte de uma trilogia que teve início com *Morte em Porto Livre*, e terminará em *Loucura em Porto Livre*. É uma continuação direta da aventura anterior — jogá-la separadamente pode até ser possível, mas com certeza algo complicado e incompleto. Muitos eventos em *Morte*, bem como explicações sobre a cidade e seus habitantes, são fundamentais para entender as coisas aqui.

É difícil falar sobre a trama sem revelar segredos importantes e dar *muita* vantagem aos jogadores. Já sabemos que homens-serpente conspiram para realizar algum grande plano, mas existem mistérios sob mistérios. Personagens insuspeitos podem ser cúmplices da conspiração, líderes poderosos podem ser apenas marionetes dos verdadeiros vilões. Qualquer pessoa aparentemente comum pode ser, na verdade, um cultista devotado a um deus maligno, cumprindo ordens para um mestre astuto que mantém-se nos bastidores, longe das espadas e magias dos heróis.

Como sua antecessora, *Terror* é uma aventura urbana de intriga e investigação. Para resolver os mistérios da cidade corrupta, muitas vezes será preciso caçar pistas, pensar, deduzir, conjeturar. Jogadores devem estar atentos a nomes, fatos e lugares, ou apenas andarão em círculos. Devem negociar ou blefar antes de atacar — bem ao gosto dos jogadores veteranos.

Terror em Porto Livre
Sistema D20
Editora Jambô
48 págs, Capa brochura, P&B - R$ 14.90

Ainda assim, Terror é amistosa com Mestres novatos. Cada cena oferece sugestões espertas sobre como lidar com os aventureiros e suas idéias mais mirabolantes, especialmente quando tentam resolver tudo com violência. Várias armadilhas e emboscadas ardilosas colocam os heróis em apuros que uma espada ou bola-de-fogo não resolvem.

O autor também soube usar as regras a seu favor, explorando as habilidades de classe e talentos dos adversários. Mesmo um guerreiro "combado" com Ataque Poderoso, Trespassar Aprimorado e tudo o mais, tem pouca chance de vencer uma perseguição pelas ruas da cidade contra um fugitivo com Corrida (pois é, aquele talento que *nenhum* personagem jogador pensa em adquirir...).

Terror é preparada para personagens de 2o a 5o nível. Assim como *Morte*, ela não requer o *Livro do Mestre* ou *Livro dos Monstros* — todos os adversários e criaturas aparecem na própria aventura com estatísticas completas. Por um lado, isso torna a aventura prática e econômica: você pode usá-la apenas com o *Livro do Jogador D&D*, ou com o jogo *Primeira Aventura*. Por outro lado, falta aquele "colorido" que D&D ganhou em sua terceira edição — praticamente todos os oponentes são humanos, exceto por um ocasional homem-serpente.

Ainda bem, que *Terror* apresenta alguns novos elementos empolgantes. Onze novas magias trazem opções poderosas para conjuradores que agem nos mares, como *Borrasca*, *Canto da Sereia*, *Guelras*, *Naufrágio* e outras. Temos ainda a nova classe básica Cultista — uma classe NPC. Ela combina habilidades de ladino e magias de conjurador divino, resultando em um furtivo devoto das forças do mal.

Materiais de apoio para Mestres, como bilhetes, mapas e notas, completam a aventura. *Terror em Porto Livre* mantém o bom nível da primeira parte, oferecendo uma ótima e barata opção para grupos veteranos, ou novatos que buscam um desafio mental, investigativo, algo além do matar-pilhar-destruir.

Também merece aplausos o curtíssimo intervalo de lançamento entre a primeira e a segunda parte: apenas um mês! A Jambô acelera enquanto outras editoras diminuem o ritmo. Qual será o segredo?

Paladino

Dragon Kings

Aventureiros de Athas em nível épico

Avangion: poderoso como o Dragão de Tyr, uma das surpresas do livro

Resgato para vocês leitores, um livro do nosso saudoso Advanced Dungeons & Dragons que além de ser extremamente singular, trata do mundo que particularmente aprecio acima de qualquer outro. Então, vamos falar um pouco do Dragon Kings de Dark Sun.

Mas antes da resenha, um aviso para livrar minha consciência: parafraseando o paladino pilantra que escreve na DS, não me responsabilizo pela "babação de ovo" à obra, pois bem, resumindo em duas palavras: Dragon of Tyr e Brom.

O Dragon Kings é uma espécie de "livro para nível épico" em Dark Sun. O suplemento começa com algumas lendas athasianas (Athas é o planeta de Dark Sun, assim como Toril é o de Forgotten Realms), pequenos textos interessantes para situar o leitor no clima (árido e violento) do universo. Depois, um capítulo introdutório explica o propósito do livro: elevar personagens até o 30º nível.

Primeiro, vemos como os combatentes (Warriors) ganham poder além do 20º nível. Guerreiros conseguem comandar tropas de elite cada vez mais fortes (Dragon Kings cita a todo momento o BATTLESYSTEM como fonte para rolar combates grandiosos, mas você pode usar as regras de combate em massa descritas em edições anteriores da DragonSlayer), Gladiadores continuam melhorando sua Classe de Armadura e também ganham seguidores (e desta maneira podem ser formadas Tribos de Escravos) e Rangers aumentam progressivamente seu poder mágico, sem contar que também podem liderar bandos.

Não há como deixar passar que o grande motivo da existência de Dragon Kings para os combatentes é a formação de exércitos, visando combates épicos que podem simplesmente mudar a história e até a geografia de Athas. Os combatentes, em vez de acumularem um poder centralizado em si próprios, tornam-se célebres líderes do planeta devastado.

O capítulo para os combatentes continua explicando as diversas vantagens e aplicações para comandar seguidores, as particularidades das batalhas em Athas, quais desafios um herói poderá encontrar e termina com listas de tropas divididas por raças, tribos de escravos, exército do Sorcerer-King e criaturas.

O capítulo seginte é todo dedicado a veículos de guerra especialmente criados para os terrenos de Dark Sun. Regras de combate são detalhadas, mas o que mais impressiona são os desenhos do Brom, dá vontade de "pilotar" um Silt Skimmer na hora.

Passando a porradaria, chegamos no cerne do livro, o capítulo para os magos. A progressão de Defilers e Preservers (magos de Dark Sun) ocorre de forma extremamente diferenciada. Em Athas, não acumula-se toneladas de itens mágicos, não se constroem torres de magia e laboratórios alquímicos pois a magia é extremamente proibida e perigosa. Os magos são páreas e portanto o aumento de poder é focado em sua invidualidade. Defilers podem se transformar em dragões, mais precisamente em um Dragon of Tyr e conquistarem seu espaço como Sorcerer-Kings. Preservers, por outro lado, se transformam em Avangions, criaturas formadas pela água, luz e pelo processo de transmissão de vida do próprio mundo decadente. São os rivais máximos dos Defilers. O capítulo detalha minuciosamente como a trasnsformação pode ser realizada, pois existem diversos pré-requisitos para se tornar um Dragão ou Avangion além de rituais fortemente ligados com a própria essência do mundo.

Ravenloft: Livro de Regras Básicas
AD&D
TSR
160 págs. Duotone, capa dura - Inglês - US$ 20,00

Depois sabemos como os clérigos avançam acima do 20º nível: os conjuradores divinos podem continuar a progredir com sua classe normalmente ou se transformar em um elemental. Como em Dark Sun não existe um panteão, os caminhos mágicos divinos provém dos planos elementais ou, no caso de Templars, de magias concedidas por Sorcerer-Kings (considerados deuses em Athas). O capítulo ainda fala da progressão dos druidas, comenta sobre magias de clérigo acima de 7º nível (em AD&D, o 7º nível de magia era o limite para os clérigos), sobre os planos de existência e organizações clericais em Athas.

Os dois capítulos seguintes descrevem a progressão de ladinos, bardos e psiônicos e o livro termina com listas de magias para magos, clérigos e novas disciplinas para psiônicos, mais as fichas (de monstro) do Dragon of Tyr, do Clerical Elemental e do Avangion, as criaturas mais poderosas de Athas.

As ilustrações do Brom (considerado na minha humilde opinião o melhor ilustrador de fantasia) junto com o traço estilizado de Baxa fazem desta obra uma das mais ricas graficamente.

Concluindo, o livro abre um espectro para aventuras selvagens que envolvem um poder fora do comum e o melhor é que tudo está ao alcance dos jogadores, pois qualquer um pode se tornar uma das criaturas mais poderosas dos desertos sem fim. Claro que sobreviver em Athas já é um ato heróico independente de qualquer coisa, mas Dragon Kings deixa aceso o sonho da conquista da total supremacia.

Por MEDC

REVISTA
ON-LINE

BEHOLDER CEGO

ROLEPLAYING GAME

EM TERRA DE CEGO, QUEM TEM A BEHOLDER É REI!

ACESSE JÁ E PEGUE A SUA!

www.BEHOLDER CEGO.com.sapo.pt

OS OUTROS

Quando queremos começar a escrever (ou ilustrar, mestrar, ou qualquer atividade criativa do gênero), muitas vezes ouvimos conselhos como "faça o que você gosta". (Aliás, quantas vezes não ouvimos também conselhos do tipo "siga o seu coração"?)

Fazer aquilo que se gosta é ótimo. Raramente um trabalho feito a contragosto será agradável, seja para seu autor, seja para o leitor/jogador/whatever. O público percebe quando o autor coloca sua paixão em uma obra.

Sim, fazer aquilo que se gosta é divertido e, em geral, produz bons resultados. Mas o ponto desta coluna é: o que seu *público* gosta?

Eu, eu mesmo e meus NPCs

Não custa lembrar: ser um Mestre de RPG é muito parecido com ser um autor de livros, filmes, quadrinhos e tudo o mais. Você conta uma história para uma audiência. Quando a audiência gosta da história, isso quer dizer que você foi bem-sucedido na tarefa. Simples assim.

Em teoria, todo mundo escreve/mestra/desenha/whatever para *os outros*. Se você quer produzir algo apenas para si mesmo, de acordo com seus próprios gostos e preferências, então nem precisa continuar lendo (e nem estudar, pesquisar ou treinar). Afinal, você provavelmente conhece seu "público" muito bem!

Há escritores que guardam seus manuscritos no fundo da gaveta ou disco rígido, sem nunca mostrá-los a ninguém. Cada um tem suas razões. Talvez pensem ser um trabalho bom demais (ou ruim demais, ou estranho demais...) para que mais alguém veja. Talvez até tenham razão.

Mas, se você quer realmente ter leitores ou jogadores, precisa pensar as preferências *deles*.

Quando me preparava para escrever o romance *O Inimigo do Mundo* (sendo ajudado pelo maligno Dr. Careca, o bárbaro Rogério Saladino e o kender Álvaro Jamil), tive que colocar de lado vários gostos pessoais. Quem joga comigo sabe: por mim, todos os personagens do mundo seriam guerreiros, bárbaros, paladinos e coisas do gênero. Tudo seria resolvido com decapitações, paredes de escudos, espadas enormes e machados maiores ainda. Em vez de mago da torre, teríamos o guerreiro da torre. A última sala da masmorra estaria abrigando um exército, em vez de um dragão vermelho.

Mas é bobagem querer escrever um romance de fantasia em que todos os personagens sejam guerreiros. Pensei no público (vocês!) e incluí personagens de diversas classes e tipos. Um bom exemplo disso é o minotauro Artorius: em minha concepção original, ele seria um bárbaro; foi idéia do Trevisan transformá-lo em um clérigo do Deus da Força (o que funcionou muuuuito melhor).

Uma das habilidades do RPGista é interpretar um papel, fingir ser outra pessoa. Ora, um bom escritor ou Mestre também precisa aprender a colocar-se no lugar do público, imaginar aquilo que gostariam de ver. Inventar elementos interessantes — mesmo que, a princípio, não sejam interessantes *para você*.

O segredo, muitas vezes, é *tornar* os tais elementos interessantes para seu gosto pessoal. Digamos que você não gosta de jogar com ladinos. Digamos que um jogador no grupo está sempre usando personagens dessa classe. Então pense, por que você não gosta de ladinos? Será por que eles não têm boas habilidades de classe, exceto suas perícias? Ofereça problemas que perícias consigam resolver. Será porque ladinos são fracos contra mons-

tros, mas eficazes contra pessoas? Ofereça menos explorações de masmorras, e mais problemas em grandes cidades. Será porque eles são ruins em combate? Ofereça situações em que eles sejam capazes de usar sua habilidade de Ataque Furtivo — ou, em vez de fazê-lo lutar nas linhas de frente contra um exército, faça-o roubar os planos do general inimigo, envenenar seus oficiais, convencer nobres importantes a apoiar um dos lados... e assim o ladino poderá brilhar.

Sou o Mestre, então estou certo!

Uma bobagem completa é considerar suas idéias ou opiniões "certas", enquanto os gostos dos outros está "errado". Já foi dito milhões de vezes, mas vale a pena repetir: a única forma errada de jogar RPG é quando seus participantes *não* se divertem. Qualquer gênero literário tem seu público e crítica — não existe um "gênero errado". Assim, querer "educar o público" para gostar de suas obras é uma grande balela, quase nunca dará certo.

Existem, é claro, obras de arte mais complexas. Elas exigem maior conhecimento e percepção da audiência. Mas isso é outra coisa: produzir para um público quem *já tem* preferências mais sofisticadas (ou chatas, diriam alguns...).

Em resumo: quando seu leitor ou jogador quer heróis com poder cósmico mega-fodônico, capazes de destruir o mundo durante uma série interminável de combates, não adianta nada querer enfiar-lhes goela abaixo a intrincada e melancólica história de um plantador de batatas e seu amor perdido...

Ok, não é sempre exatamente assim. Como Mestre ou autor, você precisa de uma percepção muito apurada, saber aquilo que seu público quer, *melhor que o próprio público*. Parece difícil? Sim, ainda mais difícil do que parece. Mas é necessário.

Como exemplo muito simples, podemos citar o seriado *Lost* (aliás, ultimamente *Lost* serve como exemplo pra tudo, já notaram?), ou ainda *24 Horas*. Vários personagens de ambas as series morrem (você não sabia? Desculpe, então por estragar a surpresa), inclusive aqueles mais queridos pelos espectadores. Você nunca sabe realmente quem vai ficar vivo até o final da temporada.

Se você pedir aos fãs pra escolher os destinos de seus personagens favoritos, muito provavelmente vão querer deixar todos vivos, elaborando mil tramas em que os ditos-cujos sairiam triunfantes. Contudo, quando os caras morrem, esses eventos tornam-se ainda mais marcantes, justamente porque surpreendem o público. Parece difícil entender, mas um autor *não pode* simplesmente aceitar todas as sugestões dos jogadores/leitores/whatever. Ele precisa *filtrar*.

Em algumas ocasiões, filtrar é fácil. Quando 20.000 leitores de uma revista de RPG pedem a adaptação do anime *Super Magical Girl Sentai Mecha XYZ*, então é óbvio que fazer a maldita adaptação deve ser uma boa idéia. Mas, em questões mais sutis, você vai precisar usar seu discernimento. E torcer para ter feito a coisa certa.

Peraí! Torcer? Então tudo é aleatório, tudo depende de "chute"? Não, porque existe...

...o Leitor Ideal

Muitos escritores têm pessoas escolhidas como seus "leitores ideais". O leitor ideal é aquela pessoa de confiança, que vai ler o seu manuscrito antes de você mostrar ao editor, e então dar uma opinião sincera.

Nem todo mundo está qualificado. O leitor ideal deve ser:

• **Isento.** Muito provavelmente, esse sujeito será alguém próximo a você, mas não deve ser tão próximo a ponto de prejudicar seu julgamento. Mãe, namorada, melhor amigo... em geral, essas pessoas gostam de (quase) tudo aquilo que a gente faz. O leitor ideal só pode ser alguém tão chegado, caso seja capaz de deixar de lado a emoção para apontar quaisquer erros, sem piedade.

• **Competente.** Não adianta pedir a opinião de alguém que não entende nada do que você está fazendo. Se você vai Mestrar, o "leitor" ideal precisa conhecer RPG. Se você vai escrever, ele precisar ser, no mínimo, ter lido outras obras do gênero. Claro, pouca gente tem um doutor em Teoria da Literatura morando ao lado, mas mesmo assim procure a opinião de quem saiba do que está falando.

Certo, então você não gosta de ladinos. Ok, mas há outras maneiras de resolver o problema...

• **Confiável.** Básico, certo? Não mostre sua obra-prima a alguém que vai roubá-la...

• **Compatível.** O leitor ideal deve ser alguém semelhante ao seu público-alvo. Isso, talvez, seja o mais importante. Um super-fã de histórias de horror dificilmente seria o leitor ideal para seu livro infantil sobre um ursinho panda e seus amigos. A opinião do leitor ideal deve refletir, pelo menos em parte, a opinião do público-alvo.

Sabendo disso, você pode conceber sua obra com o leitor ideal *já em mente*. É quase impossível estar dentro da cabeça de milhares de leitores, mas fica bem mais simples predizer aquilo que uma ou duas pessoas vão gostar. Com a experiência você vai descobrir que, escrevendo algo que agrada a seu leitor ideal, estará escrevendo um sucesso.

Falando um pouco de minha experiência: tenho quatro leitores ideais (sim, é um monte). Dois são meus editores (Dr. Careca e Gui, hail!), um é o revisor de *OIdM*, e a última é minha mulher. Tenho bastante segurança de que, se esses quatro gostarem de algo, é porque o público vai gostar também. Em compensação, se um deles aponta um problema, é melhor dar ouvidos, porque o público vai chiar.

O que leva a outra coisa difícil, mas necessária: *ouça* o leitor ideal, *leve em conta* o que ele diz! É muito tentador justificar um defeito, defender-se, argumentar pela perfeição irretocável da sua obra. Mas, em geral, o danado do leitor ideal tem razão.

Voltando a conversa mais para o lado do RPG: é bem possível conhecer os gostos de um grupo de quatro ou cinco jogadores, e fazer exatamente o que eles querem. Este jogo funciona tão bem, é tão divertido, justamente porque podemos adaptar suas histórias às preferências pessoais de cada grupo. Mas, como já foi dito, também é legal surpreender os jogadores. Vale a pena tentar conseguir um "leitor ideal" para testar suas idéias de aventuras antes de despejá-las sobre o grupo. Principalmente quando você planeja fazer aquelas maldades que todo Mestre adora...

O fundamental é entender que, como Mestre/escritor/artista/whatever, você *não é* um gênio que vai levar o RPG/literatura/arte/whatever a um novo patamar de brilhantismo. Você é alguém que cria, inventa, concebe, esperando agradar outras pessoas e diverti-las.

É claro, talvez *você*, especificamente, SEJA um super-gênio que vai mudar o mundo. Mas então, sendo assim, o que está fazendo lendo esta coluna?!

LEONEL CALDELA

Táticas e manobras de violência extrema para aqueles sem piedade

Mestre Arsenal: ele aprova estas manobras...

GOLPE SUJO!

Por Paladino

Atacar pessoas indefesas. Usar aliados (ou inimigos) como escudo. Explorar medos. Atacar os olhos. Quebrar ossos. Torturar. Certas estratégias cruéis estão ao alcance de bandidos e vilões que não conhecem clemência.

Os talentos descritos adiante oferecem táticas e manobras consideradas "sujas", covardes, até malignas, por qualquer pessoa de bem. São próprios para monstros e vilões; heróis aventureiros raramente vão recorrer a estes truques.

ATACAR INOCENTES

Você é habilidoso atacando pessoas ou criaturas sem treino em combate.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +5, tendência não-Bondosa.

Benefício: você pode, com uma ação de rodada completa, realizar um ataque impiedoso contra um oponente com pouco ou nenhum treino em combate (ou seja, uma criatura com Bônus Base de Ataque +0). Isso normalmente inclui personagens de 1o nível das seguintes classes: adepto, aristocrata, bardo, clérigo, druida, especialista, feiticeiro, ladino, mago, monge e plebeu.

Em caso de sucesso, o ataque tem efeito igual a um golpe de misericórdia. A vítima sofre dano equivalente a um sucesso decisivo e, caso sobreviva, também deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido). Em caso de falha, a vítima sofre morte instantânea.

Esta manobra provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos, ou com Bônus Base de Ataque +1 ou superior, são imunes a esta manobra.

Especial: um guerreiro pode escolher Atacar Inocentes como um de seus talentos adicionais.

CEGAR

Você consegue fazer ataques contra os olhos de seus oponentes, cegando-os.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma cortante ou perfurante), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal com uma arma cortante ou perfurante, você pode tentar cegar sua vítima. A precisão necessária requer que você concentre-se nos olhos de seu adversário, e mais nada. Faça um ataque com redutor de –12 contra a Classe de Armadura do oponente. Você deve declarar o uso deste talento antes do ataque. Em caso de falha, o ataque não causa nenhum dano ou efeito.

Em caso de sucesso, além de sofrer dano normal, a vítima não consegue enxergar através do olho atingido. Um personagem privado de um olho sofre um redutor de –2 em testes de perícias que envolvem visão (Abrir Fechaduras, Avaliação, Decifrar Escrita...), testes de Iniciativa, Reflexos, Destreza e jogadas de ataque à distância.

Um novo ataque bem-sucedido contra o outro olho da vítima vai cegá-la. Um personagem cego tem 50% de chance de errar qualquer ataque, e tem uma Destreza equivalente a 3, com uma penalidade de –4 no uso de qualquer perícia baseada em Destreza e Força. Esta penalidade também se aplica a testes de Procurar e qualquer outra perícia em que a visão seja importante. O personagem não pode fazer testes de Observar ou qualquer outra atividade (como ler) que exija visão.

Uma magia *Curar Cegueira, Cura Completa* ou superior restaura o(s) olho(s) da vítima. Esta manobra não provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos, ou que não precisem dos olhos para enxergar, também são imunes a esta manobra.

Especial: esta manobra é mais eficaz com armas de tamanho Pequeno. Além do redutor normal de –12, acrescente um redutor extra de –2 para armas Médias, ou –4 para armas Grandes (estas armas são grandes demais para atingir os olhos com precisão).

Especial: um guerreiro pode escolher Cegar como um de seus talentos adicionais.

CORTAR A FRONTE

Através de um corte profundo acima dos olhos, você pode cegar seu oponente com o próprio sangue.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma cortante), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal, você pode tentar causar um corte na região da fronte, fazendo o sangue escorrer sobre os olhos — com resultados semelhantes ao talento Cegar. Devido à precisão necessária, faça um ataque com redutor de –8 contra a Classe de Armadura do oponente. Você deve declarar o uso deste talento antes do ataque. Em caso de falha, o ataque não causa nenhum dano ou efeito.

Em caso de sucesso, você inflige à vítima um ferimento que sangra sobre os olhos, causando cegueira temporária. Um personagem cego tem 50% de chance de errar qualquer ataque, e tem uma Destreza equivalente a 3, com uma penalidade de –4 no uso de qualquer perícia baseada em Destreza e Força. Esta penalidade também se aplica a testes de Procurar e qualquer outra perícia em que a visão seja importante. O personagem não pode fazer testes de Observar ou qualquer outra atividade que exija visão.

A vítima pode usar uma ação de movimento para limpar o sangue, mas ele voltará a escorrer em 1 rodada. O sangramento persiste durante 1 minuto, ou até ser curado com mágica (qualquer magia de cura fechará o corte) ou um teste bem-sucedido de Cura (CD 12).

Esta manobra não provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos, não sangram, ou que não precisam dos olhos para enxergar, também são imunes a esta manobra.

Especial: esta manobra é mais eficaz com armas de tamanho Pequeno. Além do redutor normal de –12, acrescente um redutor extra de –2 para armas Médias, ou –4 para armas Grandes (estas armas são grandes demais para atingir os olhos com precisão).

Especial: um guerreiro pode escolher Cortar a Fronte como um de seus talentos adicionais.

DECAPITAR

Com um golpe impiedoso, você pode cortar a cabeça de um adversário indefeso.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma de corte), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal com uma arma de corte Média ou maior, você pode tentar cortar a cabeça de um adversário que esteja em uma das seguintes condições: amedrontado, atordoado, caído, enredado, inconsciente, indefeso, paralisado, petrificado ou, por qualquer motivo, impedido de usar seu bônus de Destreza.

Como uma ação de rodada completa, faça um ataque com redutor de –4 contra a Classe de Armadura do oponente. Em caso de falha, o ataque não causa nenhum dano ou efeito.

Em caso de sucesso, o ataque tem efeito igual a um golpe de misericórdia. A vítima sofre dano equivalente a um sucesso decisivo, e também deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido). Em caso de falha, sua cabeça é decepada, em geral causando morte instantânea (exceto para criaturas com mais de uma cabeça).

Esta manobra provoca ataques de opor-

tunidade. Criaturas sem cabeça, ou imunes a sucessos decisivos, também são imunes a esta manobra.

Especial: um guerreiro pode escolher Decapitar como um de seus talentos adicionais.

ESCUDO HUMANO

Você consegue usar aliados ou adversários para proteger-se, mesmo arriscando suas vidas.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +5, tendência não-Bondosa.

Benefício: durante sua ação, escolha um personagem adjacente (seja um oponente ou aliado) como escudo humano. Até sua próxima ação, qualquer ataque mal-sucedido contra você vai atingir esse personagem escolhido, caso o ataque seja suficiente para vencer sua Classe de Armadura.

Um atacante que aceite uma penalidade de –4 em seu teste de ataque não corre o risco de atingir o escudo humano.

Qualquer condição que faça você perder seu bônus de Destreza também impede o uso deste talento.

Especial: um guerreiro pode escolher Escudo Humano como um de seus talentos adicionais.

EVISCERAR

Com um ataque cruel contra o ventre, você pode espalhar as vísceras do oponente pelo chão.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma de corte), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal com uma arma de corte, você pode tentar abrir o abdome da vítima e expelir seus intestinos. Esta manobra pode ser realizada apenas contra oponentes usando armadura leve (ou nenhuma armadura) na região do ventre.

Como uma ação de rodada completa, faça um ataque com redutor de –2 contra a Classe de Armadura do oponente. Em caso de sucesso, o ataque causa dano normal e a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido). Em caso de falha, suas vísceras escapam pelo ferimento; a vítima fica indefesa até receber uma magia *Curar Ferimentos Críticos* ou superior, ou um teste de Cura (CD 18).

Esta manobra provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a esta manobra.

Especial: um guerreiro pode escolher Eviscerar como um de seus talentos adicionais.

EXPLORAR TEMORES

Você percebe os piores temores de seu oponente, e usa esses receios contra ele.

Pré-requisitos: Intimidar 6 graduações, Sentir Motivação 6 graduações, tendência não-Bondosa.

Benefício: perceber os medos de um oponente requer contato visual e uma ação livre. Faça um teste de Sentir Motivação, com dificuldade igual a 10 + modificador de Vontade do alvo. Em caso de sucesso, você consegue detectar seus medos mais profundos (um passado doloroso, a segurança de uma pessoa amada, a revelação de um segredo, uma fobia...) e então usar essa informação para aterrorizá-lo.

Usar os medos do oponente contra ele requer comunicação verbal e uma ação livre. A vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + seu modificador final em Intimidar). Em caso de falha, a vítima sofre os mesmos efeitos da magia *Causar Medo*.

Criaturas imunes ao medo são também imunes a este talento.

FRATURAR

Você pode esmagar os ossos dos membros de seu adversário.

Pré-requisitos: Foco em Arma (qualquer arma de esmagamento), tendência não-Bondosa.

Benefício: em combate corporal com uma arma de esmagamento, você pode tentar quebrar um braço ou perna de sua vítima. Atingir o lugar certo requer um ataque com redutor de –4 contra a Classe de Armadura do oponente. Você deve declarar o uso deste talento antes do ataque.

Em caso de sucesso, além de sofrer dano normal, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano total causado). Em caso de falha, o membro escolhido pelo atacante estará quebrado.

Um braço quebrado causa à vítima um redutor de –2 em testes de Escalar, Natação, jogadas de ataque e testes de Força.

Uma perna quebrada causa um redutor de –2 em testes de Acrobacia, Cavalgar, Equilíbrio, Escalar, Furtividade, Natação, Saltar, testes de Reflexos e testes de Destreza. A vítima move-se com metade de seu Deslocamento normal, e também não pode correr ou fazer ataques de investida.

Os redutores são cumulativos (–4 para ambos os braços ou pernas quebradas). Embora Pontos de Vida perdidos possam ser restaurados de forma normal, apenas uma magia *Cura Completa* ou superior pode cancelar os redutores causados por uma fratura.

Esta manobra não provoca ataques de oportunidade. Criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a esta manobra.

Especial: um guerreiro pode escolher Fraturar como um de seus talentos adicionais.

Warduke: vilão guerreiro do mundo de Greyhawk, que até apareceu no desenho Caverna do Dragão

SEDE DE SANGUE

A cada oponente caído, seu frenesi de batalha cresce.

Pré-requisitos: Bônus Base de Ataque +5, tendência não-Bondosa.

Benefício: para cada oponente que você matar, recebe um modificador de +1 em todos os testes de ataque, até um máximo de +4. Estes bônus duram até o final da batalha.

Especial: um guerreiro pode escolher Sede de Sangue como um de seus talentos adicionais.

TORTURAR

Você sabe usar dor física e psicológica para extrair informações de uma vítima.

Pré-requisitos: Intimidar 6 graduações, tendência não-Bondosa.

Benefício: um personagem com este talento pode torturar uma vítima indefesa, fazendo um teste de Intimidar resistido contra um teste de Vontade do alvo. Cada teste requer uma hora, e o torturador recebe um bônus de +2 em cada teste seguinte.

Cada sucesso permite extrair uma informação da vítima, e também provoca 1 ponto de dano de habilidade (escolhida pelo torturador). Para cada 3 pontos de diferença entre seu resultado e o teste de Vontade da vítima, o torturador consegue uma informação extra.

Uma vítima bem-sucedida em seu teste de Vontade recebe um bônus de +1 para resistir a novas tentativas.

Ghurlag era um simples bárbaro que esmagava, pilhava e destruía.

Até conhecer a DragonSlayer online...

saiba porque a vida de Ghurlag mudou, acesse:

www.dragonslayer.com.br

Após vinte anos, o clássico retorna adaptado para Defensores de Tóquio 4a Edição

ZILLION

No ano 2387, a Humanidade entra na Era da Exploração do Universo. Numa das galáxias existia o Planeta Maris, considerado a Segunda Terra, onde a humanidade vivia tranqüila.

Mas, surge o invasor espacial Noza, inicia seu ataque, expulsando a população, e ali construindo seu grande império galáctico.

E a Humanidade corria o sério risco de extinção total. Mas, surgem não se sabe de onde, três pistolas para auxiliar a Humanidade. Estas misteriosas pistolas possuem o poder da justiça, e foram chamadas de ZILLION, como uma dádiva superior.

Lar de uma antiga e hoje extinta civilização, o planeta Maris foi descoberto e colonizado pela raça humana. De tão parecido com nosso mundo nativo, tem sido comparado a uma Segunda Terra, um verdadeiro paraíso no Universo. Populações humanas inteiras habitam suas cidades, enquanto as antigas ruínas são investigadas por exploradores.

Mas a paz não duraria para sempre. O Império Noza, formado por impiedosos construtos orgânicos, também percorre o universo em busca de um novo lar. Seu ciclo vital está quase no fim; caso não encontre um mundo onde depositar os ovos de sua próxima geração, a raça Noza estará extinta.

Com grandes tropas de soldados blindados, tanques mecha e fortalezas móveis, os Noza são imbatíveis contra as forças militares de Maris. A última esperança da Humanidade reside em um achado enigmático: três pistolas de origem desconhecida, alimentadas por uma energia misteriosa. Um único tiro consegue abater qualquer soldado ou mecha Noza. São as pistolas Zillion.

Para empunhar estas armas especiais, o comando militar de Maris recruta os melhores atiradores do planeta. Conhecidos apenas pelos codinomes Champ, Apple e J.J. eles formam o esquadrão White Knights. Apesar de sua juventude e excentricidades, são designados para missões de alto risco contra alvos-chave entre as forças Noza.

O Anime

Akai Koodan Zillion (algo como "Raio Vermelho Zillion") é o título original desta animação que está completando vinte anos; na Japão, seu primeiro episódio foi ao ar no dia 12 de abril de 1987.

Como é comum na indústria de anime, *Zillion* foi produzido inicialmente para vender brinquedos. A pistola que tem seu nome no título era, na verdade, um acessório para o videogame Master System, da Sega. Um artefato revolucionário para a época: o jogador apontava a pistola para a tela, e o jogo registrava seus tiros! Games clássicos do console, como *Safari Hunt, Rescue Mission, Rambo III, Gangster Town* e outros, usavam o periférico.

Mais tarde, quando a Sega deixou de patrocinar a série, as pistolas mudaram para novos modelos sem semelhança com a versão videogame. Mas estas novas pistolas também chegaram a ser transformadas em brinquedos — precursoras dos jogos de paintball, com um sensor acusando quantos tiros cada jogador recebia.

A série animada decolou. Chegou a ser considerada superior a *Saint Seiya* e *Dragon Ball* pelo público e crítica especializada. Mesmo quando a Sega deixou de patrocinar o programa (e as pistolas dos personagens mudaram para novos modelos...), *Zillion* manteve-se como um marco, tornou-se um ícone dos anos 80. Foi vencedora do prêmio anual *Atom* em várias categorias, incluindo melhor obra e melhores personagens masculino e feminino — J.J. e Apple, respectivamente.

No Brasil, *Zillion* começou a ser exibida pela Rede Globo ns manhãs de domingo. Poucos chegaram a ver o último episódio, de número 31, exibido às 5 horas da manhã no Reveillon de 1994!

ROD
REIS

J.J, Apple e Champ, a Equipe White Knight: atiradores de elite para empunhar a Zillion

Mais tarde a séria voltaria ao ar pela Rede Gazeta, no extinto programa Gazetinha.

Equipe White Knights

Em uma campanha baseada em *Zillion*, personagens jogadores serão muito provavelmente membros da equipe White Knight — os únicos Defensores no cenário: todos os demais personagens são considerados pessoas comuns. Jogadores podem construir seus próprios personagens, ou então usar as estatísticas de J.J, Apple e Champ, oferecidas adiante.

Raças: apenas membros da raça humana compõem a White Knight. Andróides ou Aliens podem ser permitidos com autorização especial do Mestre. Elfos e Youkai não existem em *Zillion*, exceto em uma campanha *muito* exótica e nem um pouco fiel à série original.

Classes: apenas Combatentes e Especialistas. Portadores da pistola Zillion são tipicamente Combatentes, enquanto membros da equipe de apoio são Especialistas. Não existe magia ou Conjuradores nesta campanha (novamente, exceto em uma campanha *muito* diferente da história original).

Nível: o avanço de nível é normal. Personagens jogadores começam em 1º nível, quando acabam de ser admitidos como membros da White Knight, e conquistam um novo nível a cada três missões bem-sucedidas. Uma missão típica geralmente envolve a destruição de uma fortaleza móvel ou base Noza (através de sabotagem ou colocação de explosivos), ou o resgate de vítimas, artefatos ou documentos importantes.

O Mestre pode também optar por começar a campanha em um estágio mais avançado, com personagens acima de 1º nível.

Talentos: usar a pistola Zillion requer o talento Usar Arma Exótica (Pistola Zillion), sem o qual um personagem sofre redutor de –4 em testes de ataque com a arma; e também Foco em Arma (Pistola Zillion), que oferece +1 em ataques com a Zillion. Um personagem deve possuir ambos os talentos para ser admitido como membro da White Knight — sem estes talentos, um candidato simplesmente não é considerado um atirador habilidoso o bastante. (Mas é verdade que J.J. teria sido admitido na equipe sem atender quaisquer pré-requisitos, graças a uma falha de computador...)

Tiro Rápido e Tiro Certeiro também são recomendados. Talentos ligados a artes marciais exóticas ou poderes sobrenaturais (como Bola de Energia ou Xamã) não devem ser permitidos pelo Mestre. Ou pelo menos, *não deveriam* ser permitidos...

Defeitos: com certeza! Os protagonistas de *Zillion* são atiradores excepcionais, mas também cheios de manias. Fique à vontade para usar quaisquer Defeitos para os quais seu personagem atenda os pré-requisitos.

Equipamento: claro, cada personagem começa possuindo uma pistola Zillion no 1º nível. Para propósitos de jogo, existem no mundo pistolas Zillion em quantidade igual ao número de jogadores — elas são artefatos únicos, valiosos. Estão disponíveis para uso apenas durante missões oficiais; um atirador não pode levar sua pistola para fora da base, exceto com autorização do comando.

No 1º nível, o jogador pode optar por uma segunda arma pessoal (J.J. possui sua própria pistola de estimação) e uma armadura leve.

Caso uma pistola *Zillion* seja perdida, seu usuário não poderá adquirir outra até recuperá-la. Caso seja destruída, o personagem recebe uma nova pistola apenas ao avançar um novo nível (neste caso, embora seja contraditório com a explicação de que as pistolas têm origem misteriosa, supõe-se que o comando White Knight empregou tempo e recursos para forjar ou encontrar uma nova arma).

Mechas: são considerados raros; apenas personagens jogadores os possuem. Membros da White Knight operam os *tri-chagers*, motocicletas que se transformam em armaduras mecha (veja adiante). Apenas personagens com o talento Piloto Mecha (assumindo, assim, que adquiriram o treinamento necessário) são designados pelo comando para operar os tri-chargers.

J.J.

O protagonista de *Zillion*, assim como seus colegas de equipe, nunca teve seu verdadeiro nome revelado — J.J. é apenas um codinome. Indisciplinado, preguiçoso, comilão e louco por mulheres, ele teria sido admitido como membro da White Knight devido a um erro de computador, mas compensa esse fato com audácia e teimosia fora do comum.

Note que J.J. *não* possui os talentos Usar Arma Exótica e Foco em Arma, pois em sua primeira aventura ele ainda não é treinado no uso da Zillion; vai adquirir esses talentos apenas mais tarde.

Existe uma relação misteriosa entre J.J. e o verdadeiro poder da Zillion, até hoje não revelada. Mais tarde, para seu azar, vai conquistar a inimizade pessoal do poderoso Barão Ricks.

Humano Combatente 1

Habilidades: For 14 (+2), Des 18 (+4), Cons 15 (+2), Int 12 (+1), Sab 8 (–1), Car 10 (+0)

Resistências: Fort +2, Ref +6, Von –1

Iniciativa: +8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Pontos de Vida: 10

Classe de Armadura: CA 16 (+4 Des, armadura leve +2)

Perícias: Esporte, Sobrevivência

Talentos: Desejo de Viver, Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro

Defeito: Hentai

Ataques: +2 pistola Zillion (BBA +1, Des +4, Tiro Certeiro +1, –4 por usar arma não familiar); +6 pistola automática (BBA +1, Des +4, Tiro Certeiro +1).

Armas: pistola Zillion básica (veja adiante), pistola automática (Pequena, comum, projéteis, dano 1D–2 perfuração).

Apple

Única garota na equipe, Apple precisa lidar com as constantes cantadas e mãos bobas de J.J. — além de reconciliar as brigas constantes entre J.J. e Champ, fazendo com que ambos voltem à missão. Apple faz treinos simulados de tiro e pilotagem extensivamente na base White Knight.

Humana Combatente 1

Habilidades: For 10 (+0), Des 18 (+4), Cons 12 (+1), Int 14 (+2), Sab 12 (+1), Car 15 (+2)

Resistências: Fort +1, Ref +4, Von +3

Iniciativa: +4 (+4 Des)

Pontos de Vida: 9

Classe de Armadura: CA 16 (+4 Des, armadura leve +2)

Perícias: Esporte, Investigação

Talentos: Foco em Arma (Pistola Zillion), Usar Arma Exótica (Pistola Zillion), Piloto

Defeito: Irritadiça

Ataques: +6 pistola Zillion (BBA +1, Des +4, Foco em Arma +1).

Armas: pistola Zillion básica (veja adiante).

Champ

Vaidoso e orgulhoso de suas habilidades, Champ logo torna-se rival de J.J. como o melhor atirador da equipe. Sua postura muda de brincalhão e despreocupado, para sério e disciplinado conforme a situação. Faz tricô como hobby. Mais adiante, Champ adquire uma inimizade pessoal com Solair, uma das integrantes da equipe Cybermetal Noza.

Humano Combatente 1

Habilidades: For 12 (+1), Des 18 (+4), Cons 12 (+1), Int 13 (+1), Sab 14 (+2), Car 12 (+1)

Resistências: Fort +1, Ref +5, Von +2

Iniciativa: +3 (+4 Des, –1 Megalomaníaco)

Pontos de Vida: 9

Classe de Armadura: CA 16 (+4 Des, armadura leve +2)

Talentos: Foco em Arma (Pistola Zillion), Usar Arma Exótica (Pistola Zillion), Piloto

Defeito: Megalomaníaco

Perícias: Esporte, Investigação

Ataques: +6 pistola Zillion (BBA +1, Des +4, Foco em Arma +1).

Armas: pistola Zillion básica (veja adiante).

Equipe de Apoio

Os seguintes NPCs oferecem suporte aos personagens jogadores. Todos são considerados personagens comuns.

Dable (ou Dave), Humano Especialista 2: responsável pela manutenção das pistolas Zillion e outros equipamentos, Dable também atua como piloto do transportador Big Porter durante as missões.

Amy, Humana Especialista 1: secretária pessoal bem-humorada do Chefe Gordon e

Master System Light Phaser: no console 8-Bits da Sega, bastava apontar para a tela e atirar!

Abaixo, Gangster Town, um dos games que usavam a pistola

operadora de computador. É conhecida por seu café terrível!

Chefe Gordon, Humano Especialista 3: comandante da White Knights, ele toma decisões sobre o uso das pistolas Zillion. É subordinado (e também amigo de infância) do comandante do exército de Maris, sempre questionando suas ordens em favor da equipe.

Opa-Opa (ou Bongo): espécie de pequeno robô voador (monstro de estimação com 1 Dado de Vida) viciado em trabalho, que auxilia a equipe em afazeres diversos.

As Pistolas Zillion

Estas misteriosas pistolas jamais tiveram sua verdadeira origem revelada na série original, embora várias pistas tenham sido mencionadas (como uma suposta "Cidade Zillius"). Elas existem em pequena quantidade, e sua energia provém de um material raro de suprimento limitado.

Pistolas Zillion não seguem as regras normais para armas vistas no *Manual 4D&T*. Os modelos básicos (que aparecem no início da série) têm as seguintes características:

- **Arma Exótica**: personagens sem o talento Usar Arma Exótica (Pistola Zillion) sofrem um redutor de –4 em testes de ataque com a pistola.
- **Tamanho Pequeno**: uma pistola Zillion pode ser usada com apenas uma mão. No entanto, segurar a arma com ambas as mãos oferece um bônus de +1 em testes de ataque.
- **Ataque de Toque**: o raio desintegrador da Zillion ignora qualquer armadura ou escudo usado pelo alvo. Apenas bônus por Destreza contam contra seu ataque.
- **Dano de Energia**: a rajada vermelha da Zillion é considerada dano por energia, mas não pertence a nenhum dos cinco tipos normais (fogo, frio, elétrico, ácido, sônico). Portanto, resistências ou imunidades comuns contra energia não oferecem qualquer proteção contra ela.
- **Desintegração**: a Zillion também não causa dano como uma arma normal. Uma criatura ou veículo atingido pela Zillion tem direito a um teste de Reflexos, com Classe de Dificuldade igual ao resultado final do teste do atirador. Em caso de falha, a vítima é desintegrada. Em caso de sucesso, ainda assim a vítima sofre 10–2 pontos de dano em escala Sugoi (ou seja, entre 10 e 40 pontos de dano).

A desintegração afeta apenas criaturas ou veículos em escala Ningen (como soldados Noza) ou Sugoi (tanques bípedes Noza). Criaturas ou veículos de escalas superiores (como fortalezas móveis) não podem ser desintegrados, mas ainda sofrem dano conforme sua escala.

- **Versões Aprimoradas**: mais tarde, as pistolas Zillion foram modificadas e aperfeiçoadas por Dable, transformadas em modelos personalizados para cada atirador. Além dos atributos da versão normal, as novas pistolas incluem também as seguintes características:

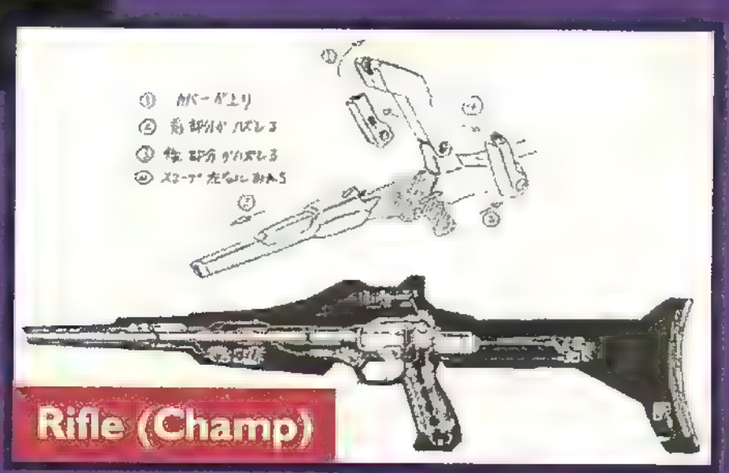
Modo Super: quando ajustada para este modo (uma ação livre), um disparo da Zillion aprimorada esgota toda a energia da arma. No entanto, o poder de desintegração e dano são elevados uma escala acima (de Sugoi para Kiodai), sendo capaz de destruir até mesmo fortalezas móveis e outros alvos gigantescos. A arma poderá ser recarregada apenas na base White Knight.

Versão Pistola: usada por J.J., esta Zillion aprimorada tem melhor rendimento para ataques de curta distância, oferecendo um bônus de +1 em testes de ataque contra alvos a até 9m.

Versão Submetralhadora: usada por Apple, esta Zillion tem maior cadência de tiro para rajadas curtas. Ela permite fazer um ataque adicional por rodada (mas todos os ataques sofrem um redutor de –2).

Ao lado: J.J. pilota um tri-charger em configuração de veículo

Abaixo: os vários modelos de pistola Zillion



Versão Rifle: usada por Champ, esta Zillion com empunhadura de rifle permite melhor pontaria, oferecendo um bônus de +1 em testes de ataque contra alvos a mais de 9m.

Tri-Chargers

Construídas por Dable, estas motocicletas de combate podem transformar-se em armaduras mecha para proteger seus pilotos e também oferecer grande poder de combate corpo-a-corpo, poupando a munição das pistolas. Elas são designadas para os membros da White Knight apenas após suas primeiras missões (em termos de jogo, apenas quando eles atingem os requerimentos necessários).

Ambas as formas são consideradas Sugoi, embora apenas a forma mecha ofereça proteção ao piloto. A forma de motocicleta tem mais velocidade, e também permite a utilização normal da Zillion durante a pilotagem; a forma mecha pode voar e concede excelente proteção ao piloto, além de golpes poderosos com os braços cibernéticos — mas dificulta a pontaria com a Zillion, uma vez que o piloto precisa usar o modificador de Destreza do tri-charger.

Sugoi Mecha/ Veículo

Dados de Vida: 6 DVs (30 PVs)

Habilidades (Mecha): For 14 (+2), Des 12 (+1); **Habilidades (Veículo)**: For 10 (+0), Des 16 (+3)

Classe de Armadura (Mecha): CA 13 (+1 Des, Armadura Natural +2); **Classe de Armadura (Veículo)**: CA 11 (+1 Des)

Talentos (Mecha): Armadura Natural, Transformer, Vôo; **Talentos (Veículo)**: Destreza Ampliada, Máquina de Corrida, Transformer.

Armas (Mecha): desarmado (dano 1D)

Requerimentos do Piloto: 6º nível, talento Piloto Mecha, modificador final +6 em Pilotar.

Os Invasores

Muito pouco é conhecido sobre a raça alienígena dos Noza. Estes humanóides blindados de face branca e sangue leitoso avançam contra as forças de Maris em grandes tropas, empunhando rifles de raios ou pilotando horrendos mechas bípedes.

Sabe-se que os Noza obedecem a uma rainha-mãe chamada Adamis, responsável pela procriação da espécie. Os atuais membros da raça estão quase encerrando seu ciclo vital, alcançando o limite de seu tempo de vida. Antes que isso aconteça, precisam encontrar um planeta adequado para depositar seus ovos e produzir uma nova geração.

Redução de Dano: por sua poderosa armadura natural, todos os Noza ignoram os primeiros 2 pontos de dano causados por esmagamento, corte ou perfuração. Eles sofrem dano normal apenas por energia.

Barão Ricks: general Noza e vilão fodão

Imunidade a Sucessos Decisivos: devido à sua anatomia alienígena, os Noza não sofrem dano multiplicado por acertos decisivos.

Soldados Noza

Em uma campanha *Zillion*, estes soldados de infantaria correspondem a grunts — mas são consideravelmente mais fortes e inteligentes. Suas armaduras naturais são muito resistentes a munições balísticas normais, tornando-os adversários difíceis contra as forças de Maris. Felizmente, basta um único disparo Zillion para acabar com qualquer soldado Noza.

Soldado Noza: 1 DV (6 PVs); Iniciativa +1; CA 11 (+1 Des); Ataques/Dano: rifle laser +3 (Média, exótica, projéteis, dano 1D fogo); For 15 (+2), Des 12 (+1), Cons 12 (+1), Int 10 (+0), Sab 10 (+0), Car 8 (–1); Fort +3, Ref +1, Vont +0; **Talento**: Usar Arma Exótica (rifle laser).

Mechas Noza

Durante seus ataques, tropas de infantaria Noza são acompanhadas por monstruosos tanques biomecânicos bípedes, equipados com canhões e propulsores de vôo. São veículos em escala Sugoi, e partilham as mesmas qualidades anatômicas da raça (Redução de Dano 2, imunidade a sucessos decisivos). São geralmente pilotados por soldados Noza.

Mecha Noza (Sugoi mecha): For 16 (+4), Des 12 (+1); 2 DVs (10 PVs); CA 11 (+1 Destreza); **Talentos**: Foco em Arma (canhão de raios); **Armas**: canhão de raios (Grande, comum, projéteis, dano 2D esmagamento).

Guardk

Percebendo que seus soldados comuns nada podiam contra o incrível poder da Zillion, os Noza criaram três guerreiros ciborgues de elite especialmente para combater os White Knights. Graças à sua agilidade extrema, eles conseguem esquivar-se dos disparos (seus elevados bônus de Reflexos evitam a desintegração) e atacar com suas armas personalizadas. Mais tarde, também passariam a combater o traidor Barão Ricks.

Gardki é o comandante dos Cyber-Metal. Sua arma pessoal é a enorme mão extensora com garras, capaz de atacar a longas distâncias. Ele também conta com um canhão laser implantado no antebraço (por serem armas Médias, não pode usar ambas ao mesmo tempo).

Alien Combatente 7

Habilidades: For 18 (+4), Des 20 (+5), Cons —, Int 15 (+2), Sab 15 (+2), Car 14 (+2)

Resistências: Fort —, Ref +12, Von +4

Iniciativa: +9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Pontos de Vida: 66

Classe de Armadura: CA 17 (+5 Des, +2 Armadura Natural)

Talentos: Armadura Natural, Ciborgue (Constituição Mecânica), Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos.

Perícia: Investigação

Ataques: +12/+7 garras (BBA +7, Força +4, Foco em Arma +1); ou +12/+7 canhão laser (BBA +7, Destreza +5).

Armas: garra (exótica, Média, corpo-a-corpo, dano 1D+4 corte, Alcance); canhão laser (comum, Média, projéteis, dano 1D perfuração).

Solair

Outra integrante dos Cyber-Metal, a única capaz de voar. É equipada com perigosas lâminas retráteis em ambos os braços (que ela geralmente utiliza para fazer ataques extras por rodada), e um canhão laser no antebraço para ataques à distância. Acabou tornando-se uma rival pessoal de Champ.

Alien Combatente 7

Habilidades: For 16 (+3), Des 22 (+6), Cons —, Int 14 (+2), Sab 15 (+2), Car 14 (+2)

Resistências: Fort —, Ref +13, Von +4

Iniciativa: +10 (+6 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Pontos de Vida: 66

Classe de Armadura: CA 16 (+6 Des)

Talentos: Asas*, Ciborgue (Constituição Mecânica), Combater com Duas Armas, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica. *Talento bônus Alien.

Perícia: Crime

Ataques: +10/+5 garras (BBA +7, Força +3); ou +12/+7 canhão laser (BBA +7, Destreza +5).

Ataques com Combater com Duas Armas: +6/+6/+1 garras (BBA +7, Força +3, Combater com Duas Armas –4).

Armas: lâminas laser (exóticas, Pequenas, corpo-a-corpo, dano 1D+4 corte, Ameaçadoras); canhão laser (comum, Média, projéteis, dano 1D perfuração).

Navaro

Apesar do aspecto truculento, este Noza é quase tão ágil quando seus colegas Cyber-Metal, equipado com artilharia pessoal pesada. Embora seja precário em combate corporal, pode disparar barragens de raios laser ou micro-mísseis.

Alien Combatente 7

Habilidades: For 16 (+3), Des 18 (+4), Cons —, Int 13 (+1), Sab 15 (+2), Car 12 (+1)

Você precisa ganhar muitos níveis para derrotar os Noza

Resistências: Fort —, Ref +10, Von +4

Iniciativa: +4 (+4 Des)

Pontos de Vida: 66

Classe de Armadura: CA 16 (+4 Des, +2 Armadura Natural)

Talentos: Armadura Natural, Ciborgue (Constituição Mecânica), Foco em Arma (lança-mísseis), Tiro Certeiro, Tiro Rápido.

Perícia: Sobrevivência

Ataques: +13/+8 lança-mísseis (BBA +7, Destreza +4, Foco em Arma +1, Tiro Certeiro +1); ou +12/+7 canhão laser (BBA +7, Destreza +4, Tiro Certeiro +1).

Ataques com Tiro Rápido: +11/+11/+6 lança-mísseis (BBA +7, Destreza +4, Foco em Arma +1, Tiro Certeiro +1, Tiro Rápido –2); ou +10/+10/+5 canhão laser (BBA +7, Destreza +4, Tiro Certeiro +1, Tiro Rápido –2).

Armas: lança-mísseis (comum, Grande, projéteis, dano 2D esmagamento); canhão laser (comum, Média, projéteis, dano 1D perfuração).

Barão Ricks

O mais poderoso guerreiro Noza e general de suas tropas, subordinado apenas à própria rainha Adamis. Enquanto comanda os ataques contra Maris, acompanha com interesse as ações dos White Knights. Decide enfrentá-los pessoalmente, travando vários combates mortais contra J.J, quase matando-o em várias ocasiões. Sua agilidade e esquiva insuperáveis evitaram que fosse destruído pela Zillion, mas em certa ocasião teve um de seus chifres destruído. Sua arma principal é uma espada cuja lâmina também se transforma em chicote.

Desobedecendo às ordens da rainha, Ricks abandona o comando dos Noza e inicia uma cruzada pessoal de vingança contra J.J. Em sua obsessão, ele passaria a combater os próprios soldados Noza, e até mesmo os Cyber-Metal. Mas também é verdade que o respeito de Ricks pelo inimigo cresce a cada combate.

Alien Combatente 10

Habilidades: For 20 (+5), Des 24 (+7), Cons 18 (+4), Int 16 (+3), Sab 18 (+4), Car 15 (+2)

Resistências: Fort +7, Ref +16, Von +7

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Pontos de Vida: 120

Classe de Armadura: CA 19 (+7 Des, +2 Armadura Natural)

Talentos: Armadura Natural, Desejo de Viver, Foco em Arma (espada), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Técnica Secreta Aprimorada (**Invisibilidade**), Técnica Secreta Extrema (**Porta Dimensional**), Usar Arma Exótica (espada).

Defeitos: Código da Derrota, Infame.

Perícia: Sobrevivência

Ataques: +16/+11 espada (BBA +10, Força +5, Foco em Arma +1); ou +17/+12 canhão laser (BBA +10, Destreza +7).

Armas: espada (exótica, Grande, corpo-a-corpo, dano 2D+5 corte, Alcance); canhão laser (comum, Média, projéteis, dano 1D perfuração).

As Regras do Jogo!

Dungeons & Dragons

O primeiro e mais famoso RPG do mundo. Existe em versões 3.0 e 3.5, mas não há muita diferença entre ambas. Contém 7 raças, 11 classes e personagens até 20º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seus três módulos básicos: o *Livro do Jogador, Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros.*

Primeira Aventura

Jogo sobre heróis aventureiros que exploram masmorras, combatem monstros e conquistam tesouros. Contém 1 raça (humanos), 3 classes e personagens até 5º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seus dois módulos básicos: o *Guia do Jogador* e o *Guia do Mestre.*

4D&T • Defensores de Tóquio

Jogo sobre artistas marciais, guerreiras mágicas, robôs gigantes, treinadores de monstros, guerreiros destruidores de planetas, xamãs e outros heróis de anime. Contém 6 raças, 3 classes e personagens até 10º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seu módulo básico, o *Manual 4D&T.*

Ação!!!

Jogo sobre heróis hollywoodianos vivendo aventuras no mundo moderno. Contém 1 raça (humanos), 3 classes e personagens até 10º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seu módulo básico, o *Ação!!!*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Gazeta do Reinado

Por Paladino

Gigante de Ferro

Atividade frenética na capital dos golens sugere a conclusão do maior colosso do Reinado

Retrato hipotético do Colosso de Coridrian, obtido por magia divinatória: nosso protetor contra Arsenal?

Coridrian, cidade situada no reino de Wynlla, é informalmente conhecida nos meios arcanos como a Capital dos Golens. Agora, esta grande cidade de artífices pode tornar-se decisiva para a seguraça de todo o Reinado.

A criação de construtos é a atividade principal desta comunidade. Assim como a própria capital do Reino da Magia, Coridrian nasceu graças a um mago que se fixou no local para dar procedimento às suas pesquisas. O emérito criador e estudioso de golens Sar-Laazar deu à cidade o nome de sua falecida esposa Coridrianne, morta tragicamente por um golem defeituoso.

A economia de Coridrian é baseada no restrito e altamente especializado comércio de partes mecânicas para construtos. Muitos ferreiros e artesãos locais, mesmo não sendo magos, acabaram adotando como ofício fabricar ou consertar tais peças. Em poucos outros pontos de Arton será possível encontrar facilmente pessoas habilitadas a reparar construtos.

Apesar da importância desta cidade, apenas nas últimas semanas foram revelados tratados importantes entre Wynlla e o reino-capital Deheon: grande parte da economia do Reinado vem sendo deslocada para o Reino da Magia, destinada a um projeto de engenharia sem igual. A atividade frenética de aventureiros nas vizinhanças do reino também estão chamando atenção.

O mistério foi revelado através de uma declaração oficial de Marla Theuderulf, representante do Conselho de Wynla: as nações de Arton, e muitos de seus heróis, estão empenhados na conclusão do Colosso Coridrian. Um construto destinado a combater uma ameaça iminente, talvez a maior ameaça enfrentada pelo Reinado.

Ninguém tem dúvidas sobre a natureza da ameaça: Kishin, o golem gigante que serve de fortaleza para o vilão Mestre Arsenal. Embora a imensa máquina de combate esteja atualmente inativa em algum ponto das Montanhas Sanguinárias, sabe-se que o Clérigo da Guerra vem tentando fazê-la funcionar outra vez. E rumores dizem que ele está muito próximo de sua meta...

O Reinado vem gastando fortunas no projeto. Embora a Conselheira Marla não tenha revelado valores, estima-se quem um colosso de ferro "comum" custaria 1 milhão de Tibares de Ouro, euquanto a máquina de Wynnla é pelo menos duas vezes maior. Sabe-se que Arsenal também vem reunindo tesouros mágicos há anos — seu próprio nome vem da obsessão em adquirir itens mágicos de combate. Em caso de derrota, nenhum dos lados poderá restaurar seu colosso tão cedo.

Um combate de gigantes está próximo. Os artífices de Coridrian correm contra o tempo. Aventureiros têm sido mobilizados para vasculhar o mundo em busca de itens mágicos poderosos, necessários à ativação do colosso, ao mesmo tempo em que procuram deter os próprios agentes do vilão. Cori-drian vem sendo rigorosamente protegida contra espiões e sabotadores — mesmo a aparência do colosso não foi ainda divulgada.

A batalha decisiva contra o sumo-sacerdote da guerra e seu colosso será travada na aventura **Contra Arsenal**.

Niele de Volta?!

É fato conhecido que, desde a primeira aparição do fenômeno planar conhecido como a Tormenta, a Grande Academia Arcana vem pesquisando formas de combater a infestação de demônios aberrantes.

Também é fato conhecido os últimos meses testemunharam grande avanço em tais pesquisas. Hoje, sabemos muito sobre a verdadeira natureza das criaturas lefeu, o povo da Tormenta. Conhecemos seus poderes e fraquezas, seus habitos, anatomia, até mesmo fragmentos de sua psicologia, metas e objetivos.

O arquimago Talude, diretor da Academia — cargo que exerce como missão pessoal para a Deusa da Magia —, vem dedicando boa parte de seu tempo e poder mágico para desvendar os mistérios lefeu. Outro ilustre estudioso dos demônios é o necromante Vladislav Tpish. Agora, de acordo com o testemunho de frequentadores do campus, junta-se a eles certa arquimaga — Nielendorane, ou apenas Niele. Detalhe: a mais famosa e amada elfa de Arton foi morta pelo Camaleão, notório assassino de elfos.

Primeiro especulou-se que Niele havia sido ressuscitada; é relativamente comum que figuras tão valorosas ou queridas sejam trazidas de volta dos mortos. Mais tarde descobriu-se que não era o caso — dizem, a Deusa da Magia não está disposta a abrir mão de uma hóspede favorita. Agora transformada em um ser angelical, extraplanar, a elfa recebeu autorização para visitar o Plano Material.

Se Niele tem sido realmente útil contra a Tormenta, não é sabido. Testemunhas dizem que a elfa costuma ser vista escapando do laboratório, de estômago revirado...

Niele: Extraplanar (Elfa) Média; Barda 5: ND 6; CB; DVs 5d6+10, PVs 32; Inic +4; Desloc. 9m, vôo 12m (médio); CA 20 (+4 Des, +6 armadura natural); Ataques: Corpo a corpo: +3 base (dano pela arma), à Distância: +6 base (dano pela arma); Qualidades Especiais: Traços de Elfos, Visão na Penumbra, Visão no Escuro 18m, Resistência ao Fogo, Frio e Eletricidade 10, RM 10, RD 5/+1, Habilidades Similares a Magia, Proteção Divina, Música de Bardo, Conhecimento de Bardo; Fort +9, Ref +14, Von +11; For 11, Des 18, Cons 14, Int 18, Sab 15, Car 23.
Perícias e Talentos: Acrobacia +8, Arte da Fuga +5, Atuação +15, Blefar +19, Diplomacia +15, Equilíbrio +6, Escalar +2, Falsificação +6, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +6, Sentir Motivação +4, Usar Instrumento Mágico +10; Aparência Inofensiva, Foco em Perícia (Blefar), Impostor.
Habilidades Similares a Magia: Sem limite – Compreensão de Linguagens, Transformação Momentânea, Ventriloquismo; 3/dia – Dissipar Magias, Sugestão; 1/dia – Pequeno Globo de Invulnerabilidade. Todas como se conjuradas por um feiticeiro de 5º nível.
Asas (Sob): Niele pode manifestar asas que permitem voar com deslocamento 12 (médio). Ela pode usar essas asas uma vez ao dia, com 50 minutos de duração (como uma magia de Vôo lançada por um feiticeiro de 5º nível).
Proteção Divina: Niele recebe um bônus igual a seu modificador de Carisma em todos os seus testes de resistência (já incluídos). Ela também recebe o mesmo bônus em sua CA, como armadura natural.

Culto Maligno a Tauron

Meio-minotauros aumentam a tensão entre Tapista e o Reinado

Nem todos em Arton sabem sobre a existência dos meio-minotauros — ou minauros, nascidos de pais minotauros e mães humanas. Por sua semelhança física, são muitas vezes confundidos com minotauros verdadeiros. A diferença principal reside no fato de que, ao contrário do que ocorre com minotauros, existem minauros fêmeas.

Considerados inferiores na sociedade táurica, muitos tornam-se párias. É raro que formem qualquer tipo de organização ou sociedade própria. No entanto, um culto ao deus Tauron liderado por minauros vem atuando em vários pontos do Reinado, raptando e assassinando vítimas em rituais profanos.

"São crianças tentando provar sua força aos olhos do Grande Tauron — declara o sumo-sacerdote Kelskan [Minotauro, Clérigo 14, LN]. No entanto, é fato conhecido que o reino de Tapista mantém uma população inteira de escravos humanos e semi-humanos. Devido a este fato, relações diplomáticas entre Tapista e o Reinado têm sido tensas há anos — e um incidente ocorrido no reino de Hershey agravou a situação.

Agora, a revelação de que os cultistas minauros estão cometendo assassinatos em pleno Reinado apenas piora as coisas. A regência de Deheon exige providências, ou os cultistas serão capturados e executados. O regente minotauro Aurakas responde que "cabe ao povo de Tauron decidir essa questão". Especula-se que ambos os lados estão contratando aventureiros para caçar os membros do culto.

Minauros são descritos em detalhes na revista DragonSlayer 2.

Uma equipe de heróis épicos ousou desafiar a Tormenta...

Do mesmo autor de *O Inimigo do mundo*, confira uma prévia exclusiva de sua maior aventura

Por Leonel Caldela

A Companhia Rubra

Esta é uma história de quando eu era jovem. Jovem, louco e invencível.

Não há um bom ponto onde começar, porque na verdade não me lembro de uma época em que todos nós não estivéssemos fazendo coisas extraordinárias, em que não fôssemos galantes, fortes, mortais, em que o mundo não nos atirasse o seu pior, para em seguida nos acolher com um abraço forte e um chifre de hidromel. Éramos a Companhia Rubra.

A audiência com o Rei-Imperador Thormy parecia ter sido há uma centena de anos, mas na verdade fora há apenas dois dias. O velho Thormy nos recebera como sempre, com seu sorriso largo e bigode volumoso, pronto a nos dar mais uma missão na qual arriscar nossos pescoços, e uma recompensa que valesse o risco.

— De modo algum — disse, é claro, Reynard. — Trabalhar para o bem do Reinado já é recompensa suficiente, Majestade.

— É isso mesmo — John-de-Sangue fez eco. — Enfie essa recompensa na sua orelha, ou use-a para contratar um bom barbeiro e aparar esse bigode deplorável.

Como sempre, Thormy trovejou uma risada saborosa. Reynard nunca aceitava ouro para defender o Reinado. Achava que esse era o dever de todo homem de bem. E John-de-Sangue, que compartilhava, os Deuses sabem por quê, a posição de líder com seu velho amigo, nunca perdia uma oportunidade para um insulto. Eu desconfiava, e agora tenho certeza, de que esse era apenas um modo de John esconder de nós o coração iluminado que batia em seu peito cortado por cicatrizes.

Além do mais, o que faríamos com mais ouro? Eu mesmo já estava satisfeito com meus dois castelos, e de quantas frotas de navios precisava John? De quantas torres e laboratórios precisava Reynard? Às vezes, eu tinha a impressão de que, se juntássemos nossas terras, servos, exércitos, teríamos nosso próprio reino. Mas, é claro, não era isso que queríamos, assim como não queríamos ficar em nossos domínios gozando de toda aquela riqueza. Éramos jovens, e queríamos aventura.

Shantall, séria como de costume, emendou as últimas palavras para o Rei-Imperador:

— Enfrentar mais essa ameaça é o que faríamos de qualquer forma. Eu pude sentir em minha carne a morte de todas aquelas árvores e animais. — Fez um esgar, e sua imensa cauda de serpente se contorceu. — Não, não morte. Algo pior.

Estava decidido. A Companhia Rubra tomaria mais aquela tarefa para si. Reynard fez uma mesura profunda, John deu um abraço brusco no Rei-Imperador, e todos nós nos despedimos. Fallyse, o gigantesco pássaro que servia a Shantall, derramou sua sombra pela cidade, pronta a carregar a mestra. O resto de nós viajou ainda mais rápido, desaparecendo mediante um gesto arcano de Reynard.

Éramos sete ao todo, contando com a imensa Fallyse (e Shantall era rápida em nos lembrar que seu pássaro-roca era um membro do grupo). Reynard e John-de-Sangue dividiam uma amizade arraigada e incompreensível, que sustentava a Companhia. Nenhum de nós nunca soube como um mago, estudante prodígio da Academia Arcana e proveniente de uma das mais ricas famílias de Deheon, tinha se tornado tão próximo de um pirata que já fora o flagelo da marinha de todo o Reinado. A única certeza era que John-de-Sangue havia abandonado sua vida de bucaneiro já há muitos anos, e que, em algum ponto entre conseguir o seu perdão do Rei Thormy e tornar-se o maior caçador de piratas que Arton já viu, conhecera o mago, e então ambos decidiram formar a Companhia.

Eram tão diferentes de corpo quanto de espírito: Reynard era alto, esguio, rijo por detrás de seus elaborados mantos de arquimago, com uma pele negra e reluzente, e cabelos meticulosamente curtos. Calmo como um vulcão, sempre possuidor de um vasto conhecimento e poder sobre tudo, decidido e impassível, até a hora exata de agir. John era atarracado e feio, musculoso como um touro, suarento e sorridente, sempre pronto a dar uma gargalhada ou iniciar uma batalha. Seu sabre, que ele chamava "Desespero", ceifara a vida de incontáveis monstros, bandidos, generais inimigos, demônios. Por debaixo dos trapos e pedaços desencontrados de couro e cota de malha, vestia uma infinidade de objetos encantados, que lhe protegiam contra quase toda ameaça mundana ou mágica. Eram amuletos, anéis, botas, cinturões, tatuagens, e sempre havia espaço para mais. Fedia a bebida, e já perdera uma orelha e três dedos salvando a vida de amigos variados.

Shantall era uma nagah, uma criatura com um estonteante tronco de mulher e uma longa cauda de serpente. Dizem que

esses seres vivem cerca de dois séculos, mas Shantall dizia lembrar-se de eventos ocorridos havia pelos menos seiscentos anos. Nunca soube o segredo de sua longevidade, mas ela parecia tão jovem e bela quanto qualquer princesa humana na flor da donzeleza, e sua aparência era capaz de levar um homem à morte ou ao paraíso. Comandava as forças da natureza, servia à deusa Allihanna, a quem chamava "a Grande Nagah", e tinha como companheira Fallyse, o pássaro-roca — uma águia tão grande que podia pegar um mamute em suas garras.

Havia ainda Syrion, nosso amargurado elfo, que recusava-se a pegar em armas desde a destruição do reino élfico de Lenórienn. Syrion dizia que fora a negligência de homens como ele, guerreiros de Lenórienn, que havia permitido que a devastação ocorresse. Assim, julgara-se indigno do arco e das espadas que utilizava, e passou a lutar sem armas ou armadura, valendo-se apenas do próprio corpo. O que seria uma loucura suicida para qualquer um além dele mesmo. O elfo havia aprendido a lutar ainda melhor com os punhos e os pés do que com armas, e eu já vira um de seus golpes quebrar o pescoço de um gigante. Syrion era uma figura triste, tão apaixonado por nós quanto desapegado de si mesmo, vestido em túnicas sem cor e com os longos cabelos azuis sobre o rosto. Eu tinha pena daquele meu amigo, e ainda mais pena dos inimigos que caíam em suas mãos.

E havia, é claro, o Galo Louco, o dono do olhar que fazia os lobos fugirem, da risada que esfriava os infernos, nosso amigo frenético e incontrolável, Velk. Seria, mais uma vez, o mais valioso de nós naquela missão, todos sabíamos. Era para aquilo que o Galo Louco vivia: entrar em áreas de Tormenta, desafiar os demônios que matavam a própria terra, guiar aqueles insanos o bastante para desejarem segui-lo. A história de Velk ficava mais complexa a cada vez que era contada, mas sempre envolvia a chegada daquela terrível chuva vermelha, a morte de uma noiva ou esposa (e, às vezes, de filhos também), alguns anos de vida na desolação carmesim e outros perdido em florestas. Períodos nas piores masmorras de Reinado, escravidão e fuga, até ser encontrado por Reynard e John. Fora por causa do Galo Louco e seu absurdo cabelo vermelho em crista que nós adotáramos o nome de Companhia Rubra, e porque éramos alguns dos únicos dispostos a penetrar em áreas de Tormenta. Velk usava roupas de couro negro, e por cima delas a extraordinária armadura de carapaça de demônio da Tormenta. Aquela veste, combinada com sua eterna expressão arregalada e trêmula, deixava-o menos parecido com um homem do que com os demônios que caçava. Eram muitos os lugares em que as pessoas corriam do Galo Louco.

— De modo algum — disse, é claro, Reynard. — Trabalhar para o bem do Reinado já é recompensa suficiente, Majestade.

— É isso mesmo — John-de-Sangue fez eco. — Enfie essa recompensa na sua orelha, ou use-a para contratar um bom barbeiro e aparar esse bigode deplorável.

Também havia eu, mas eu só tinha meu machado e meus suspiros, era o menos notável de todos nós.

A magia de Reynard não conseguira nos levar até o ponto onde precisávamos ir. Reynard, num gesto quase inédito de descontrole, ergueu uma sobrancelha ante a surpresa. A última vez em que alguém conseguira bloquear seu poderio arcano fora anos atrás. Isso era um prenúncio de problemas. Viajamos, então, montados o resto do caminho. Shantall sobrevoava com Fallyse, enegrecendo as encostas das montanhas com sua sombra gigantesca. Dois dias depois de nossa audiência com Thormy, avistamos o castelo.

Não era preciso dar ordens para que nos reuníssemos para decidir o que fazer. Reynard levou-nos a uma pequena dimensão próxima, e paramos para descansar e deliberar. Reynard tinha uma agradável mansão naquele lugar, e sentamo-nos ao redor de uma mesa. O Galo Louco já estremecia.

— Está próxima — dizia ele. — Está próxima como o inferno, está próxima.

— Afinal, já conseguiu descobrir qual foi o problema, seu mago inútil? — John deu um sorriso de crocodilo e serviu-se de vinho. — O Rei em Agonia conseguiu atrapalhar o seu feitiçozinho de araque?

O rosto de Reynard permaneceu uma rocha.

— Ele é mais poderoso do que eu imaginava, e vai trair o acordo com o Rei-Imperador.

— Thormy, é claro, já pagou o desgraçado? — John deu uma cusparada no chão.

— Sua majestade honra seus compromissos.

— Aquele borra-botas. Bem, parece que nós vamos ter que negociar do jeito mais divertido — gargalhou. — Com espadas.

Eu estava quieto, olhando com atenção e afiando o meu machado. Shantall chegou próxima a mim, os olhos sérios em Reynard, e encostou a mão em meu braço. Senti um tijolo gelado no estômago.

— O que devemos esperar, Reynard? Enfrentar a magia do Rei? — disse a nagah.

— Não sei. Talvez ele nos ataque diretamente. Talvez com monstros, talvez com mortos-vivos. Quem sabe? Mas temos de estar preparados para o pior.

— E não existe nenhuma outra maneira de conseguirmos as tais armaduras?

— Não! — cortou Velk. — A não ser que nós mesmos entremos no fundo da área de Tormenta, ou tenhamos a mesma sorte de encontrar um grupo de demônios batedores. — O Galo Louco levantou-se, começou a andar em círculos, fazendo uma pequena melodia desafinada com a garganta. — Vocês não sobreviveriam. E, mesmo assim, só em Zakharov existem os armeiros que podem forjar essas armaduras.

— Isso é verdade — disse John, babando-se em umais ma golada de vinho.

Tínhamos razão em nosso cuidado. Uma nova área de Tormenta havia aparecido há poucos meses, na fronteira entre Zakharov e as Montanhas Uivantes, e quase nada se sabia sobre ela. O mago que se intitulava o Rei em Agonia, senhor de um pedaço desolado de terra inútil no sopé das Uivantes, havia matado um pequeno grupo de demônios da Tormenta, e pago aos melhores armeiros de Zakharov para forjar armaduras de suas carapaças. Era isso que nós queríamos. Se o Galo Louco tinha uma das únicas armaduras desse tipo conhecidas em Arton, agora todos nós poderíamos tê-las. O Rei-Imperador Thormy tinha pago uma fortuna equivalente a um pequeno país para adquiri-las, para que nós pudéssemos cumprir a nossa missão.

Destruir a nova área de Tormenta, enquanto ela ainda fosse pequena.

O que nos levava a crer que conseguiríamos? Por que haveríamos de não morrer, quando todo um exército havia tentado o mesmo feito em Trebuck, e falhado? Porque nós éramos a Companhia Rubra, e nós não podíamos deixar de tentar. E, mesmo que falhássemos, sempre poderíamos escapar.

— Já sei — John-de-Sangue ainda falava do Rei em Agonia. — Ele é um lich.

— Por que você diz isso? — perguntou Shantall, ainda com uma mão suave e terrível em meu braço.

— É óbvio — John deu de ombros. — Depois de matar uns quatro ou cinco liches, você aprende a farejar os desgraçados.

Reynard deu razão ao amigo, e sugeriu que passássemos a noite naquela dimensão, preparando-nos para o combate. Shantall não reclamou, porque sabia que era o melhor, mas seus olhos traíam um descontentamento em passar a noite longe de Fallyse e da natureza.

— Você não sente falta da floresta? — ela perguntou a mim, tirando sua mão do meu braço e depositando-me uns olhos ainda mais devastadores.

— Não sei — balbuciei, depois de um longo tempo.

— Há tanta coisa que você não sabe!

E havia mesmo. Eu era um imbecil, quando era jovem.

No outro dia, nos aproximamos do castelo, a pé, devagar. Reynard flutuava ereto como um pilar, a dez ou quinze centímetros do chão. Fallyse estava encarapitada em uma montanha próxima, fazendo alguns grifos de petisco. Velk cantarolava "A velha da taverna" *com uma voz aguda e enervante. Todos nós sentíamos o peso confortável do espesso cobertor de proteções mágicas de Reynard e Shantall.*

O castelo do Rei em Agonia era um cubo de pedra escura recoberta de limo, com duas torres sem ornamentos na parte da frente.

Tínhamos razão em nosso cuidado. Uma nova área de Tormenta havia aparecido há poucos meses, na fronteira entre Zakharov e as Montanhas Uivantes, e quase nada se sabia sobre ela.

De costas contra um paredão que prenunciava as Montanhas Uivantes, defendia-se com um fosso seco e inúmeros buracos para setas. Um forte sem a menor imaginação. Ao redor, nada. Chão seco e morto, exceto por algumas ervas daninhas, com uma trilha de areia como seu maior atrativo. Além de algumas árvores nuas e prestes a entregar os pontos, nada vivia por lá. Paramos a algumas dezenas de metros do portão erguido.

— Que surja o senhor deste castelo! — a voz de Reynard ecoou por quilômetros, embora ele mantivesse o mesmo tom contido de sempre. — Viemos ter com aquele que se intitula o Rei em Agonia, a mando de Sua Majestade o Rei-Imperador Thormy, o primeiro de seu nome.

De início, nada. Então John-de-Sangue gritou:

— Seu caloteiro pederasta covarde e ladrão! Pare de cheirar os fungos dos pés de um goblin leproso e apareça, seu tratante!

Reynard dirigiu-lhe um minúsculo olhar de desagrado contido. John calou-se.

Quando começávamos a pensar em um jeito de penetrar no castelo, surgiu uma figura nas ameias.

Era um homem — e uso o termo com dúvidas — patético em todos os sentidos. Mancava sozinho pelo topo da muralha de seu forte, envolto em farrapos cinzentos que lhe cobriam todo o corpo visível. Estava longe, mas meus olhos puderam ver detalhes de sua cabeça, o suficiente para notar que, por trás das bandagens imundas, não tinha nariz. Uma capa negra desbotada e suja tremulava ao vento, ameaçando carregá-lo. Era de uma magreza fúnebre.

— Vão embora! — a vozinha ressequida do Rei em Agonia mal chegava aos nossos ouvidos. — Não tenho mais as armaduras, não tenho mais ouro. Roubaram-me tudo! Salteadores, bárbaros das Uivantes! Roubaram-me tudo! E agora estou eu, sozinho com uma área de Tormenta em meu quintal.

O homem lamentava-se e choramingava. Uma lufada de vento mais ousada trouxe-me um forte cheiro de podridão.

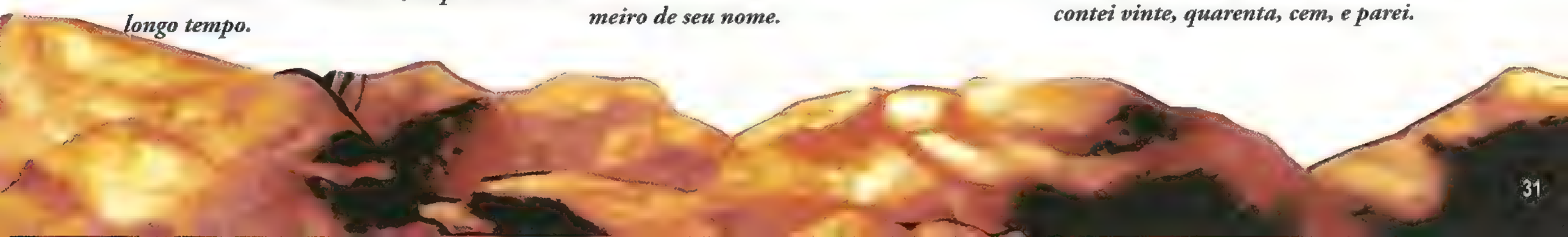
— Cale a boca, seu comedor de furúnculos! — berrou John, o sabre já na mão. — A única coisa pior que um lich — elevou a voz na palavra — é um lich mentiroso!

Olhou sorridente para Reynard:

— Fiz mal?

— Em absoluto — disse o mago, e de novo espalhou a voz aos céus. — Um lich mentiroso realmente é algo lamentável.

Reynard fez um gesto, disse uma palavra, e o ar ao nosso redor estremeceu. De repente, pude sentir um fedor suado e ocre, e um gosto amarelado saturou minha língua. Como se um véu fosse retirado da própria realidade, a ilusão que lá estava se desfez, e vimos os batalhões de trolls que guardavam o castelo. Passando os olhos com rapidez, contei vinte, quarenta, cem, e parei.



O lich deu um grito esganiçado e ergueu as mãos, sacolejando os braços. O chão à nossa volta abriu-se, como se centenas de covas fossem exumadas de uma só vez. Recebi um golpe forte do cheiro de podridão. Os mortos se erguiam ao nosso redor, aqueles com carne e aqueles que eram só ossos, armados e prontos, silenciosos e estúpidos em sua violência. Contei cinqüenta, cem, duzentos, e parei.

Ouvi as gargalhadas de John e Velk, e começou a batalha.

Eles vinham às dezenas, os trolls inquietos e barulhentos, rindo com dentes afiados sob longos narizes, seu couro verde reluzente de muco e suor, brandindo machados e espadas e foices, e suas garras negras, que eram talvez piores que tudo. Os mortos cambaleavam lentos e inexoráveis, legionários com o mesmo equipamento — couraça e escudo e espada curta — mas diferentes pelos vermes que lhes brotavam ou pela brancura dos ossos.

O primeiro grupo, talvez dez ou vinte, explodiu em chamas súbitas, enquanto Reynard elevava-se ao céu, sempre ereto e impassível, entoando palavras mágicas com sua voz contida. No meu flanco, houve um ruído estranho e depois um rugido de êxtase, quando Shantall transformou-se num gigantesco urso, com patas do tamanho de cavalos, presas do tamanho de espadas e pêlo duro e negro, salpicado de protuberâncias afiadas. O ar se partiu com o chamado de Fallyse, que respondia à mestra.

— Peguem os mortos-vivos! — gritava John-de-Sangue. Virou-se para mim: — Vamos pegar os trolls!

Eram criaturas odiosas, cruéis e resistentes. Vi John atirar-se sobre um grupo deles, seu sabre decapitando dois antes que ele atingisse o chão. O terceiro troll tentou atingi-lo com as garras pestilentas, mas John abaixou-se, girando a arma para abrir a barriga da criatura. Tripas verdes fluíram livres. John girava o corpo, o sabre cortando para todos os lados, arrancando pernas, braços, cabeças. As criaturas não paravam de lutar: mesmo com seus intestinos ao redor dos pés, mesmo com cachoeiras de sangue jorrando dos membros decepados, atacavam meu amigo pirata, e seus ferimentos começavam a se curar em um instante, novas mãos e pernas vindo substituir aquelas que jaziam no chão.

Fui atingido por uma pequena chuva de ossos. Syrion tinha os olhos sem brilho e uma expressão de puro nojo entediado, as mãos defendendo o corpo enquanto chutes esfacelavam os esqueletos vivos. Nenhum conseguia tocá-lo. As espadas pareciam arrastar-se junto ao seu corpo ágil, e ele nunca ficava parado mais de um momento. Estava a metros de distância depois de uma piscada de olhos, e logo em seguida no mesmo lugar de novo. Cada um de seus chutes estraçalhava um crânio ou desmontava um conjunto de costelas, desfazia uma perna ou simplesmente quebrava um escudo ou espada. Um esqueleto descomunal aproximou-se de suas costas. Tinha o tamanho de quatro homens, e um braço improvável brotava-lhe do tronco. Usava uma alabarda com dois braços, e um machado com o terceiro.

— Peguem os mortos-vivos! — gritava John-de-Sangue. Virou-se para mim: — Vamos pegar os trolls!

— Syrion! — gritei. Fiz menção de ir ajudá-lo.

Syrion lançou-me um olhar enfastiado.

— Ora, por favor — disse.

Abaixou-se três vezes dos golpes rápidos do esqueleto. No quarto golpe, levantou-se de súbito, e agarrou a haste longa da alabarda com ambas as mãos. Numa explosão de esforço, arrancou a arma da criatura, jogando-a para longe, de novo com apenas tédio no rosto. O machado seguiu atacando, e as duas mãos esqueléticas tentaram agarrá-lo. Syrion saltou, um salto giratório que o fez voar, elevando-se acima da cabeça do gigante. O giro continuou, sua perna esticou-se, num chute circular violento. Houve um som de quebra, e um buraco surgiu no crânio do monstro morto. Syrion aterrissou, tomou um momento para se recompor, e suas mãos atacaram, com velocidade cegante, arrancando as costelas do inimigo. O esqueleto tombou, aos pedaços.

Fallyse cruzava o campo de batalha, estraçalhando mortos-vivos com suas garras gigantescas. Os trolls estrebuchavam no solo, tentando erguer-se dos golpes de John, mas o fogo chovia do céu sobre eles: Reynard conjurando a morte final das criaturas. O lich desaparecera para dentro do castelo. Das dezenas de buracos nas muralhas, começaram a chover flechas sobre nós. Centenas, o céu escurecido por sua sombra sibilante. Sem virar o rosto, Reynard fez um pequeno gesto, e os ventos nos cercaram, bloqueando as flechas por completo. Ouvi um grito de frustração de dentro do castelo.

Virei-me e notei Velk. O Galo Louco ria, gargalhava, lágrimas correndo dos olhos. Lutava com um pedregulho que apanhara do chão e uma adaga que trazia na cintura, saltitando entre os mortos e os trolls, provocando-os, chamando a maior quantidade das criaturas para si. Quebrava os ossos dos esqueletos com sua pedra, e esfaqueava os trolls com sua adaga. Via o fogo de Reynard e berrava:

— Estes são meus! Estes são meus! Não me ajude!

Segurou a adaga entre os dentes e sacou um cinturão de pequenos frascos cerâmicos de sua algibeira. Seguiu destroçando os esqueletos, enquanto arremessou os frascos sobre os trolls feridos. Houve uma explosão de chamas quando a cerâmica se quebrou, e os trolls gritaram em dor. O Galo Louco imitou seu grito:

— Aaaaaaaaahhh!

Era o tipo de zombaria que lhe agradava.

Senti a fisgada de uma lâmina mordendo minhas costas. Voltei-me e vi um troll enorme, braços grossos como troncos, verrugas negras por todo o corpo, o nariz pontudo e maligno quase tocando o colar de caveiras humanas que adornava-lhe o pescoço.

Decidi parar de brincar.

Como se por encanto, uma névoa vermelha cobriu meus olhos. Abri minha boca em um urro, e vi medo nos olhos do troll, quando ele enxergou as presas que se erguiam da minha mandíbula. Minhas mãos agarraram o machado com mais força, minhas garras

quase tocando os pulsos, e meu pêlo pareceu se eriçar com o prazer do combate.

O troll tentou erguer sua espada, mas meu machado foi mais rápido, encontrando a lâmina e partindo-a ao meio, continuando no mesmo golpe para arruinar a face da criatura, que tombou de imediato. O mesmo movimento carregou-me para os próximos inimigos, que também não duraram um instante. Eram esqueletos e trolls, mortos e vivos, e eu não os enxergava: via apenas coisas para destruir, vítimas, comida para meu machado. Eu gritava — não me lembro de parar para respirar — em júbilo pela quantidade infinita de inimigos. Sempre mais, sempre mais, eu os amava. Gostava mais dos trolls, que urravam e sangravam, e não me satisfazia tanto com os silenciosos esqueletos, que só deixavam um traço de pó branco. Vi algo vermelho em meu caminho, ergui o machado para matar o que fosse, e percebi, vagamente, que era um dos nossos. Suspendi o golpe por um momento.

— Olhe! — disse o Galo Louco, apontando para o castelo. — Olhe! Está vendo?

Eu via, embora não compreendesse. Na verdade, também não reconheci Velk, apesar de entender que não deveria matá-lo. Do castelo, éramos bombardeados por magia. Neve e gelo em forma de ataques letais, meteoros que vinham de lugar algum, relâmpagos que acertavam John-de-Sangue e o urso que era Shantall. De repente, meu mundo virou fogo, e entendi que o Rei em Agonia nos atacava.

— Vamos lá dentro! — alegrava-se o Galo Louco. — Vamos pegar o lich!

Rugi, sorrindo terrivelmente, e Velk acompanhou meu rugido, transformando-o numa gargalhada. Saímos correndo, meu machado abrindo caminho por entre os inimigos, até o fosso seco. Saltei por cima dele, evitando um imenso verme roxo que se ergueu de seu fundo lodoso. O portão estava fechado, mas meu machado encontrou-o antes que eu tocasse o chão, e a grossa madeira se estraçalhou. A magia presente no portão fulminou-me com relâmpagos e uma pura dor interna e desesperada, mas tudo parecia estar acontecendo com outra pessoa. Tudo o que não era matança não me interessava.

Corremos pelo castelo, o Galo Louco atrás de mim, rindo. Largou a pedra que ainda carregava e sacou a grande espada de duas mãos de suas costas. Sua armadura de couraça de demônio, sua crista de cabelos vermelhos e a espada enorme faziam dele uma figura de pesadelo. Por uma ou duas vezes, tive ímpetos de atacá-lo, por puro prazer destrutivo. Ele tinha vermelho por fora e eu por dentro; éramos da Companhia Rubra.

Alcançamos uma previsível sala no topo do forte sisudo, após chacinar alguns guardiões. Encontramos o lich, envolto em suas faixas e sua capa de preto fugidio, em pé diante de uma espécie de trono mofado. Atrás da grande cadeira, amontoavam-se as peças de armaduras avermelhadas, brilhantes, enervantes por sua própria aparência.

Senti a fisgada de uma lâmina mordendo minhas costas. Voltei-me e vi um troll enorme, braços grossos como troncos, verrugas negras por todo o corpo.

Decidi parar de brincar.

— Tolos! — grasnou o Rei em Agonia. — Vocês não...

Interrompi-o com um golpe de machado na boca. Tenho vontades de atribuir-me alguma frase de efeito aqui, como "Você vai conhecer a agonia agora", mas a verdade é que não existe nada mais simples e desprovido de criatividade do que a fúria. Nunca me ocorreu, naquele estado, que o lich pudesse nos revelar alguma informação importante. Nem ao menos lembrava-me da razão daquela matança, só sabia que ali estava minha próxima vítima. Notava as armaduras apenas pela vaga sensação de desconforto que geravam, que me afetava mesmo embriagado de morte.

O lich fulminou-me com um relâmpago. Meu peito ficou enegrecido, senti todos os pêlos se erguerem, e continuei atacando. Um diminuto raio verde deixou seus dedos, eu tossi um riacho de sangue, senti minha cabeça leve, distante, sem dor nem tato, e soube que estava para morrer. O pensamento resvalou em minha mente, sendo rejeitado pela fúria, e esta então alimentou-se dele. Não podia morrer enquanto não o matasse. O lich recuava e conjurava suas magias, e então o Galo Louco saltou, voando sobre minha cabeça.

Caiu sobre o Rei em Agonia, prendendo-lhe em um abraço. Os dois desabaram no chão cinzento. Velk não largava o oponente, mas começou a morder-lhe o rosto, arrancando pedaços repugnantes de carne putrefata. Vermes pulavam assustados das profundezas da cabeça do lich, que soltava uma espécie de guincho desesperado. O Galo Louco desfazia a face do inimigo, mastigando e cuspindo os pedaços, e rindo.

Desci meu machado sobre o lich, fazendo saltar uma nova enxurrada de vermes. Continuei a erguer e descer a arma, sem ver o que estava acertando, num frenesi repetitivo. Voaram os braços do lich, voavam seus pedaços podres, e de repente fui banhado por um esguicho de sangue. Eu acertara Velk em minha raiva, mas continuei a golpear. O Galo Louco soltou um berro, que se transformou em risada, e eu também ri, e continuei cortando, para cima e para baixo com o machado, fazendo voar carne negra e carne vermelha, vermes e sangue.

— Você está me matando também! — gritou Velk, sem parar de rir ou de morder.

O lich era pouco mais que um amontoado de nacos apodrecidos, mas eu não notava, e nem meu amigo. Percebi um movimento muito vago atrás de mim, não vi que eram os outros, mal ouvi o grito de Shantall para que parássemos, e então a voz baixa e contida de Reynard:

— Grotesco. Chega.

Ambos desmaiamos.

Confira a conclusão desta aventura em ÁREA DE TORMENTA

DOROVAN BOA MORTE

Por João Paulo Francisconi

Vindo das tresloucadas terras de Laughton, Dorovan Boa Morte é, provavelmente, um dos mais comentados heróis de Moreania. Senão por suas dezenas de histórias de coragem ilimitada e eterno bom humor, com certeza por sua peculiaridade extrema. Afinal, Dorovan é o único paladino conhecido do Barão Samoieda, o adorado Deus da Morte de Moreania.

Antes mesmo de se tornar um paladino, contudo, ele já era razoavelmente conhecido em Pendrik, cidade onde nasceu e cresceu como um incurável mulherengo, ainda que tivesse as piores cantadas de Laughton. E foi exatamente esta característica que o obrigou a abandonar sua cidade e reino natais, perseguido por mercenários de um nobre que se desagradara das investidas de Dorovan para com sua filha.

Fugindo para o mais longe que podia, ele veio para Kil'mer, em Brando. Ali acabou conhecendo Sophie (ainda que ela não estivesse minimamente interessada em conhecê-lo...), que procurava por seu irmão perdido. Incapaz de desprezar uma donzela necessitada, envolveu-se em uma aventura que o levou até Ax'aria, onde, em um terrível golpe de azar do destino, um ataque goblinóide vindo das Montanhas de Marfim estava acontecendo.

Morto na batalha, Dorovan acordou nas Portas da Morte, semi-plano onde o Barão Samoieda decide o rumo das almas no além-vida. Cativado pela forma bem humorada como o jovem swashbuckler levou sua vida e encarou sua morte, o Barão decidiu oferecer uma oportunidade a Dorovan: voltar à vida como paladino e cumprir uma importante missão para o Deus da Morte, depois da qual ele estaria livre para seguir o caminho que desejasse.

Ao aceitar a oferta e voltar a vida, Dorovan, com seus novos poderes de paladino e a poderosa Boa Morte, arma pessoal do Barão Samoieda, alterou o destino da batalha e salvou a cidade-fortaleza de um desastre. No entanto, não pôde fazer o mesmo por Sophie, que morreu junto de seu irmão, marcando profundamente o novo paladino.

Hoje em dia, Dorovan AINDA é um mulherengo sem um pingo de vergonha na cara (e com cantadas ainda piores...). De fato, graças a uma canção cômica que dizem ter sido composta pelo próprio Gojam, ele é mais conhecido nos reinos como o "Paladino da Sem-Vergonhice" do que por qualquer outro título. Mas, após a morte de Sophie, adquiriu um profundo senso de responsabilidade para com as mulheres, sempre tentando mante-las longe de qualquer situação perigosa, o que costuma irritar profundamente aquelas mais independentes.

Dorovan Boa Morte: Humano Swashbuckler 3/Paladino 1; ND 4 (6, sempre que usa *Boa Morte*); Tend. Caótica e Boa; DV's 3d8 + 1d10 + 8; PV's 35; Inic. +4; Desloc. 9m; CA 19 (+4 Destreza, +4 Autoconfiança, +1 *Anel de Proteção* +1); Ataques: +10 *Sabre obra-prima* (Dano 1d6+2, Crítico 18-20, x2) ou +14/+14 *Boa Morte* (Dano 1d6+7, Crítico 15-20, x2); Qualidades Especiais: Autoconfiança, Evasão, Detectar o Mal, Destruir o Mal 1/dia, Sorte do Barão*; Fort. +5, Refl. +7, Vont. +1; For 14 (+2), Des 18 (+4), Cons 14 (+2), Int 13 (+1), Sab 11, Car 18 (+4);

Perícias: Acrobacia +11, Atuação (Humor) +9, Blefar +10, Diplomacia +10, Equilíbrio +10, Saltar +9, Sentir Motivação +5;

Talentos: Acuidade com Arma (Sabre), Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (Sabre), Insulto Sagaz;

Equipamento: *Anel de Proteção* +1, *Boa Morte* (*Sabre* +5, *Lâmina Afiada da Velocidade*), Sabre Obra-prima; *Dorovan pode, gastando uma utilização de Destruir o mal, fazer novamente uma jogada de dados. Ele deve ficar com o novo resultado, mesmo que seja pior que o anterior.

Combate: Dorovan utiliza seu *Sabre obra-prima* como opção principal, aumentando a sua CA com Especialização em Combate conforme necessário. Além disso, irá aproveitar qualquer oportunidade para utilizar suas habilidades de Finta e Insulto Sagaz para adquirir alguma vantagem no combate. Apesar de possuir a extremamente poderosa *Boa Morte*, por algum motivo desconhecido ele só a utiliza como última opção em um combate.

Boa Morte: Este boneco de pano a primeira vista parece apenas mais um símbolo sagrado do Barão, mas na verdade é um artefato inteligente de inestimável valor, capaz de se tornar uma arma e até mesmo de se movimentar por conta própria. É a arma pessoal do Barão Samoieda, "emprestada" a Dorovan, com quem compartilha muitos traços de personalidade, especialmente os pouco elogiáveis... Nas mãos do paladino ele aparenta ser um *Sabre* +5, *Lâmina Afiada e da Velocidade*, mas seus reais poderes são um mistério ainda não revelado.

Rumores & Boatos

A missão de Dorovan, imposta pelo acordo com o Barão, é a união dos túmulos dos fundadores de Brando, hoje separados, nos Montes Noivos. Dorovan, incapaz de fazer isso sozinho, está a procura de outros aventureiros dispostos a ajudá-lo.

Dorovan vem incessantemente procurando alguém capaz de ressuscitar Sophie, seu grande amor.

Recentemente de volta a Pendrik, Dorovan agora está novamente na mira de Grim Jack Yastora, o nobre que um dia tentou matá-lo. Ele, cujos boatos indicam ser o grande chefão da prostituição em Pendrik, vem procurando por aventureiros dispostos a dar cabo do paladino.

Dorovan evita usar *Boa Morte*, o seu poderoso Artefato Maior, porque a cada vez que faz isso consome uma parte de sua expectativa de vida.

SUCESSO DECISIVO E FALHA CRÍTICA

Por MAW

Smaug, o Magnífico morreu com uma só flechada de Bard Black Arrow!

Mais do que apenas uma multiplicação de dano, o sucesso decisivo pode ser um golpe que debilita, aleija e até mata

No sistema d20 existe a regra do sucesso decisivo e da falha crítica. Ela diz que um 20 natural no dado sempre é um acerto e um 1 natural sempre uma falha. No caso do acerto, ainda há para cada arma uma margem de ameaça para se conseguir um sucesso decisivo, em outras palavras, dependendo do número tirado o dano causado pelo golpe pode ser muito maior.

Embora interessante a regra existente é simples, o que pode ser entendido até como uma vantagem. Basta tirar no lance de ataque o número mínimo para a margem de ameaça da arma, acertar a CA do inimigo e depois confirmar o acerto acertando mais uma vez a CA do oponente. Assim, há um multiplicador de dano que eleva os PVs causados. A espada longa, por exemplo, tem um dano de d8 e um sucesso decisivo de 19-20/x2. Ou seja, com um 19 ou 20 no d20 há a chance de um sucesso decisivo, basta a confirmação e se positiva o ataque causará duas vezes o dano normal.

Com a falha crítica, a regra é ainda mais simples. Tirando 1 no d20, mesmo que o resultado acerte a CA do oponente, sempre será uma falha.

Mas isso não é novidade, porém, os sucessos decisivos e falhas críticas poderiam ter mais impacto no jogo, mais teatralidade, mais graça. Desta forma, essa matéria vai disponibilizar uma maneira diferente de implementar a regra na mesa de jogo, uma maneira mais divertida e avançada.

SUCESSO DECISIVO

Durante uma seção de jogo, uma das partes mais divertidas são as batalhas que ocorrem entre os jogadores, PdMs e monstros. No combate, ao rolar os dados, o que mais se espera é 20 no ataque, assim a chance de um sucesso decisivo é grande e o oponente passará por grandes problemas. Mas, esse momento de êxtase pode ser frustrado quando não há a confirmação do acerto ou quando a multiplicação do dano nem de longe é suficiente para tombar o inimigo.

Sempre gostei da idéia de combate ser vencido pelo lado mais fraco, ou pelo menos a possibilidade, mesmo que remota disso acontecer. Afinal, o arqueiro Bard, de "O Hobitt", matou Smaug, o dragão com uma só flechada. Aquiles, durante a guerra de Tróia teve o mesmo final do verme criado por Tolkien. Na mitologia, fantasia e nos próprios cenários de RPG isso ocorre com freqüência.

Com as regras à seguir, além de mais divertido, o sucesso decisivo se tornará mais mortal. Do mesmo jeito que o herói poderá matar o dragão vermelho ancião com apenas uma adagada bem no meio dos cornos, o kobold furreca terá a chance de acabar com o personagem de nível alto e apelão. Claro que a possibilidade é remota, mas sempre há uma chance.

MÉTODO

A regra sugerida aqui, apesar de mais complexa que a normal do sistema d20, ainda é de fácil emprego na mesa de jogo. Quase tudo funciona da mesma maneira, o que se diferencia é a confirmação do sucesso decisivo.

O jogador escolherá a sua arma ou método de ataque. O dano, bônus de ataque e até o descritivo do sucesso decisivo continuam o mesmo. Poe exemplo, a espada longa ainda causará 1d8 de dano e terá a margem de ameaça de 19-20/x2.

Os ataques ocorrem normalmente, o jogador lança o d20 e vê se acertou o oponente. Conseguindo um resultado maior que a CA do inimigo e sendo esse dentro da margem de ameaça da arma, ele estará intitulado a tentar obter um sucesso decisivo (lembre-se que o 20 no d20 ainda continua sempre sendo um acerto). Porém, essa segunda rolada do d20 será diferente, em vez de apenas jogar o dado e tentar novamente ultrapassar a CA inimiga para obter o multiplicador, ele rodará o dado e consultará uma tabela. Essa tabela mostra os acontecimentos de acordo com a arma que o personagem usa, se ela é de perfuração, concussão ou se é cortante.

O tipo de dano descrito na tabela serve para criaturas com anatomia humanóide ou pelo menos discernível. O mestre deve adaptar as descrições para monstros com corpos bizarros. Todas as penalidades descritas se acumulam caso a vítima do ataque sofra mais de um golpe com sucesso decisivo. As condições relatadas, como ossos quebrados, músculos distendidos e tendões partidos, são curáveis por meio de magia. Porém somente com a cura de pelo menos metade dos PVs totais do personagem é que todas as penalidades serão suprimidas.

FALHA CRÍTICA

As batalhas não são somente momentos de golpes certeiros e manobras bem executadas. Em muitos casos o que fica memorável é a falha grotesca de um combatente que pode mudar o curso do confronto. É para esses momentos ficarem ainda mais marcados e evidentes que o método de decidir a falha crítica foi criado.

MÉTODO

No sistema d20 a falha é algo simples. Quando o resultado natural de 1 sai na rolagem do dado de 20 faces, simplesmente assume-se que o golpe falhou, mesmo que esse tenha superado a CA do oponente.

A sugestão de regras dessa matéria vai um pouco além, caso algum ataque sais com o 1 natural, ele também será uma falha, mas o jogador ou mestre deverão rolar mais uma vez o dado de 20 faces e observar que tipo de falha resultou. Para isso, é só consultar a tabela que segue mais abaixo.

Para efeito de jogo, considere que ataques naturais usam a coluna das armas de ataque corpo-a-corpo.

Tabela de Sucesso Decisivo

D20	Arma de Concussão	Arma Perfurante	Arma Cortante
1	Pegada fraca. Sem dano extra.	Golpe normal. Sem dano extra.	Golpe simples. Sem dano extra.
2	Hematoma grave. +1 ponto de dano x multiplicador da arma.	Perfuração mais profunda. +1 ponto de dano x multiplicador da arma.	Corte no peito. +1 ponto de dano x multiplicador da arma.
3	Fratura pequena nas costelas. +2 pontos de dano x multiplicador da arma. -1 na CA, Testes de Salvamento e Ataques por uma rodada.	Golpe certeiro na lateral. +4 pontos de dano x multiplicador da arma.	Golpe acerta vasos sanguíneos. Sangramento de 1 ponto de dano por rodada.
4	Golpe violento na lateral. +2 pontos de dano x multiplicador da arma. -4 na CA, Testes de Salvamento e Ataques por uma rodada.	Atinge a coxa. +3 pontos de dano x multiplicador da arma. Se não tiver armadura que proteja a perna: Sangramento de +1 ponto de dano por rodada.	Golpe na coxa. +3 pontos de dano x multiplicador da arma. Se não tiver armadura que proteja a perna: Sangramento de +2 ponto de dano por rodada.
5	Golpe no antebraço. +3 pontos de dano x multiplicador da arma. Se não tiver armadura, fica Atordoado por uma rodada.	Ferimento no antebraço. +2 pontos de dano x multiplicador da arma. Se não tiver armadura que proteja o braço: Atordoado por 1 rodada.	Ferimento no peito. +3 pontos de dano x multiplicador da arma. +1 ponto de dano por rodada. -1 na CA, Testes de Salvamento e Ataques.
6	Golpe no braço onde há escudo. Quebra o escudo. Se não empunhar escudo o braço se quebra e fica inútil. -1 na CA, Testes de Salvamento e Ataques. Não pode atacar com armas de duas mãos.	Acerto na lateral do peito. Sangramento de 1 ponto de dano por rodada. Atordoado uma rodada.	Ferimento no antebraço. +4 pontos de dano x multiplicador da arma. Sangramento de 2 pontos de dano por rodada. Atordoado por 2 rodadas.
7	Golpe quebra osso da perna. +4 pontos de dano x multiplicador da arma. Atordoado por 2 rodadas. -3 na CA, Testes de Salvamento e Ataques.	Acerta a panturrilha. Tendões se rompem. Atordoado por uma rodada. -2 na CA, Testes de Salvamento e Ataques. +3 pontos de dano x multiplicador da arma.	Corte abre a coxa até o osso. +6 pontos de dano x multiplicador da arma. Sangramento de 2 pontos de dano por rodada. +1 ponto de dano por rodada. -2 na CA, Testes de Salvamento e Ataques.
8	Acerta bem na testa. +10 pontos de dano x multiplicador da arma. Um olho é destruído. Atordoado por 6 rodadas. Se não possuir elmo ou proteção para a cabeça fica 1 mês de coma.	Perfuração no pescoço. Nervos e vasos sanguíneos rompem. Morre de falência cardíaca.	Golpe no pescoço corta a artéria carótida. Pescoço quebra. Morre em uma rodada de intensa dor.
9	Golpe no braço que empunha a arma. +3 pontos de dano x multiplicador da arma. Atordoado por 2 rodadas. Se não tiver armadura, tendões se rompem e braço se quebra e fica inútil.	Acerto no braço que empunha arma. + 6 pontos de dano x multiplicador da arma. Se não tiver armadura o osso se parte e gera Atordoamento por 3 rodadas.	Corta o braço que empunha arma. + 10 pontos de dano x multiplicador da arma. Se não tiver armadura o braço é cortado fora.
10	Destroça o joelho. +3 pontos de dano x multiplicador da arma. -4 na CA, Testes de Salvamento e Ataques por 4 rodadas. Fica Caído e Atordoado por 3 rodadas.	Perfuração atravessa a perna. Corta o músculo. - 4 na CA, Testes de Salvamento e Ataques. Atordoado por 3 rodadas.	Corte vasa um olho. + 10 pontos de dano x multiplicador da arma. Atordoado por 10 rodadas.
11	Golpe certeiro na nuca paralisa dos ombros abaixo. +10 pontos de dano x multiplicador da arma. Oponente fica bem Atordoado.	Perfuração rasga os dois pulmões. Cai e desmaia. Morre em 6 rodadas.	Golpe acerta o topo da cabeça. Morre na hora e arma fica presa (Teste Força CD15 para remover).
12	Inconsciente por 4 horas devido à golpe na lateral da cabeça. Sem elmo ou proteção o crânio é esmagado, +10 pontos de dano x multiplicador da arma.	Golpe acerta a lateral da cabeça. +10 pontos de dano x multiplicador da arma. Se não tiver elmo ou proteção na cabeça morre instantaneamente.	Corte fatia lateral da cabeça levando a orelha. Desmaia por 6 horas. +10 pontos de dano x multiplicador da arma. Se não tiver elmo ou proteção na cabeça morre instantaneamente.
13	Porrada no peito faz as costelas perfurarem os pulmões. Cai e morre em 6 rodadas. Sinistro.	Golpe entra pelo pescoço e para na espinha dorsal. Paralisado do pescoço para baixo. Fica Indefeso.	Corte amputa do joelho para baixo em uma perna. Sangramento de 6 pontos de dano por rodada. Cai inconsciente.
14	Golpe na mandíbula. Ossos destroçam o cérebro. Morre instantaneamente.	Golpe entra pelo olho. Morre na hora num piscar de olhos.	Golpe penetra na lateral até metade do corpo. Cai inconsciente até morres de hemorragia interna 3 rodadas depois.
15	Golpe quebra os quadris. +6 pontos de dano x multiplicador da arma. -5 na CA, Testes de Salvamento e Ataques por 4 rodadas. Fica Caído e Atordoado por 3 rodadas.	Ferimento grave no abdome. +10 pontos de dano x multiplicador da arma. -2 na CA, Testes de Salvamento e Ataques por 4 rodadas. Fica Caído e Atordoado por 3 rodadas. Sangramento de 2 pontos de dano por rodada.	Ferimento grave no abdome. +10 pontos de dano x multiplicador da arma. -2 na CA, Testes de Salvamento e Ataques por 2 rodadas. Fica Caído e Atordoado por 2 rodadas. Sangramento de 4 pontos de dano por rodada.
16	Golpe no pescoço esmaga a garganta. Impossibilitado de respirar (como se estivesse Afogando) e Atordoado por 12 rodadas. Pobre coitado, morrerá sem suspirar.	Acerta a parte inferior das costas profundamente. Cai e fica inconsciente. Morre de hemorragia interna e choque em 6 rodadas.	Corte amputa o braço que empunha a arma. Cai inconsciente na hora e causa +10 pontos de dano x multiplicador da arma.

17	Golpe esmaga os quadris. +9 pontos de dano x multiplicador da arma. Fica Caído e Atordoado por 3 rodadas. Tem 4 rodadas até morrer de falência dos nervos.	Estocada no coração. Vítima cambaleia por 3m até cair no local de sua morte. A arma (ou projétil) fica presa na vítima (Teste Força CD15 para remover).	Empala o coração. Morre instantaneamente. Arma fica presa ao corpo do oponente (Teste Força CD15 para remover).
18	Destroça o cotovelo no braço da arma. Braço inútil. +3 pontos de dano x multiplicador da arma. -2 na CA, Testes de Salvamento e Ataques por 4 rodadas. Atordoado por 5 rodadas.	Perna é atravessada em ferimento grave. Artérias são danificadas. Caído inconsciente. Sangramento de 6 pontos de dano por rodada.	Corte amputa uma das mãos. Sangramento de 6 pontos de dano por rodada. Cai e fica Atordoado por 6 rodadas.
19	Golpe lateral destroça osso externo. Cai e morre em 3 rodadas.	Golpe lateral perfura os dois rins. +10 pontos de dano x multiplicador da arma. Fica caído e morre depois de 6 rodadas agonizantes. Triste.	Corte percorre a espinha dorsal. Cai inconsciente na hora. Paralisado do pescoço para baixo. +15 pontos de dano x multiplicador da arma.
20	Golpe violento na área peitoral. Destrói o coração. Morre imediatamente. Bom trabalho.	Perfuração pelos dois ouvidos. Fica surdo e morre instantaneamente. Grande golpe.	Golpe na cabeça fatia o cérebro. A vida é dura para o desafortunado oponente.

Tabela de Falha Crítica

D20	Armas corpo-a-corpo	Armas de ataque à distância
1	Momento de hesitação. Sem mais ações na rodada.	Momento de hesitação. Sem mais ações na rodada.
2	Arma cai da mão. Sem mais ações na rodada.	Arma cai da mão. Sem mais ações na rodada.
3	Você perdeu a oportunidade de ficar parado. Você se golpeia tomando 1 ponto de dano.	Deu câimbra no seu dedinho. -2 no ataque nas próximas 2 rodadas.
4	Você escorrega. Se a arma for de uma mão e não mágica, ela quebra.	Golpe sai falho. Se tiver munição ela quebra. -2 no ataque na próxima rodada.
5	Arma cai no seu pé (ou há uma torção) causando 2 pontos de dano.	Tiro ou arremesso sai para o alto. Na próxima rodada há 50% de chance dele te acertar.
6	Você perde o fôlego e decide que deve relaxar. -4 no ataque nas próximas 2 rodadas.	Você realmente empunhou a arma de modo errado. Atordoado por 2 rodadas lembrando de como fazer.
7	Você cai de costas no chão. A manobra grotesca o deixa Atordoado por duas rodas. Com sorte ninguém rirá de você.	Você espirra na hora de atirar. A arma finca no seu pé causando Sangramento de 1 ponto de dano por rodada.
8	Manobra incrivelmente grotesca. Role um sucesso decisivo de concussão contra você mesmo (descarte efeitos mortais). Se o oponente estiver usando uma arma cortante, sua arma parte em dois.	Pobre coitado, o tiro sai pela "culatra". Você se acerta e rola um sucesso decisivo de perfuração contra você mesmo (descarte efeitos mortais).
9	Você morde a própria língua com a excitação do combate. Atordoado por 3 rodadas.	Se estiver usando besta ou arco a corda se parte e acerta seu olho. 10 pontos de dano e agora você pode usar um tapa-olho de pirata. De qualquer modo fica Atordoado 2 rodadas.
10	Sua arma voa longe tal como sua mente. Atordoado por 4 rodadas.	Toda a sua munição ou armas de arremesso se espalham pelo chão. Além de ter que recolher tudo você pode tropeçar (CD de Reflexos 12 ou ficará caído)
11	Manobra horrível. Sua arma quebra e atinge seu corpo. Role um sucesso decisivo de arma cortante contra você mesmo (descarte efeitos mortais).	Por algum motivo sua arma estilhaça. Você cai e fica atordoado por 4 rodadas. Boa sorte companheiro.
12	Incrível golpe, mas acerta um aliado mais próximo. Role um sucesso decisivo de arma cortante contra seu amigo (descarte efeitos mortais).	Seu tiro ou arremesso sai muito curto. Ele pára na metade da distância onde está seu alvo. Se alguém tiver neste ponto tomará o ataque. Você fica Atordoado pela próximas 3 rodadas.
13	Você tropeça em uma tartaruga invisível imaginária. Você cai e fica muito confuso. Atordoado por 4 rodadas.	Seja atirando com o arco, besta ou arremessando algo. A corda ou movimento faz você atingir sua orelha que cai no chão decepada. Role um sucesso decisivo de arma cortante contra você mesmo (descarte efeitos mortais).
14	Essa foi a pior manobra já vista em eras. Você sofrerá penalidade de -4 no ataque pelas próximas 4 rodadas. Um oponente fica Atordoado por 2 rodadas rindo da sua cara.	Você pega a sua munição ou arma de arremesso pelo lado errado. Sua mão fica toda cortada. 5 ponto de dano e Sangramento de 1 ponto de dano por rodada.
15	Parece que você falhou na tentativa de cometer suicídio. Fica atordoado por 4 rodadas e se estiver usando armas de haste, ela se quebra.	Realmente seu aliado não deveria ter passado na sua frente. Role um sucesso decisivo de sua arma contra seu amigo (descarte efeitos mortais).
16	Você quebra sua arma por pura inaptidão em usá-la. Atordoado por 6 rodadas.	Você quebra sua arma por pura inaptidão em usá-la. Atordoado por 6 rodadas.
17	Você tropeça e cai sobre a sua arma. Role um sucesso decisivo de arma perfurante contra você mesmo (descarte efeitos mortais).	Você esquece que está num combate e começa a preparar acampamento. Certamente alguém o avisará de alguma forma.
18	Você cai no sono de repente. Talvez você seja narcolépsico. Na próxima rodada acordará se não estiver morto.	Com um acesso de fúria você para de usar sua arma e parte para o inimigo atacando-o com seus próprios punhos. Lembre-se que se não tiver o talento para combater desarmado provocará um ataque de oportunidade.
19	Você lembrou de algo ruim que um aliado fez a você em má hora. Role contra ele um ataque na tabela de sucesso decisivo de acordo com a arma que está empunhando. Isso o ensinará a ter respeito.	Você jura que seu companheiro estava com uma cara escarrada de orc. Role contra ele um ataque na tabela de sucesso decisivo de acordo com a arma que está empunhando.
20	Por algum motivo você atacou a si mesmo. Role na tabela de sucesso decisivo de acordo com a arma que está empunhando.	Com pena de seus inimigos você testa se o seu ataque dói mesmo. Ataque a si mesmo. Role na tabela de sucesso decisivo de acordo com a arma que está empunhando.

Use Pontos de Ação. Porque, às vezes, você simplesmente NÃO PODE falhar!

Eberron: em níveis baixos, é bom ter uma reserva de sorte

Um pouco mais de AÇÃO!

Por Paladino

Chega o momento do último combate. As hordas aberrantes lefeu foram abatidas, resta apenas vencer o Lorde da Tormenta em pessoa. Os aventureiros são poderosos, épicos, mas estão enfraquecidos, muito perto da morte. Um único e dramático ataque pode decidir a batalha.
O paladino ora por seus deuses, invoca seu poder de Destruir o Mal para o golpe final... e erra.

Após uma jornada pela selva úmida, os aventureiros aproximam-se da vasta tumba onde reside o Marquês Fantasma. Na escuridão da entrada, emerge uma criatura reptiliana com numerosas pernas. O olhar mortal do basilisco cai sobre os heróis. O vigoroso guerreiro anão faz seu teste de resistência... e falha. É transformado em pedra. Para ele, a exploração da ruína acabou antes de começar.

Os aventureiros emergem vitoriosos da batalha contra os gigantes da montanha. Súbito, percebem que estão sendo observados; é uma elfa negra, a verdadeira responsável pelo ataque dos monstros. Ela oferece aos heróis uma última visão de sua beleza sombria, antes de escapar. Mas o arqueiro halfling dispara uma flecha certeira... e obtém um crítico fulminante. A vilã principal da campanha é abatida em sua primeira aparição.

RPG é um jogo de contar histórias. Envolve imaginação, interpretação, estratégia... mas também envolve sorte. E seja em histórias, seja na vida real, contar apenas com a sorte não é nem um pouco inteligente.

Um precioso ataque de Destruir o Mal que erra o alvo, frustrando até o paladino mais paciente. Um teste de resistência falho, fulminando um personagem durante um encontro aleatório sem importância. Um NPC importante derrubado antes do momento certo. Às vezes, por melhores e mais equilibradas que as regras sejam, os resultados dos dados não colaboram com a narrativa.

Em momentos como estes, a maior parte dos Mestres recorre a uma a solução simples: trapacear. Rolar os dados em segredo, e mentir. Ao paladino, dirá que seu ataque foi bem-sucedido. Ao anão, anunciará uma Classe de Dificuldade mais baixa para seu teste de resistência. Será dito ao halfling que a elfa negra tinha Pontos de Vida suficientes para sobreviver à flechada, e assim por diante. Não é proibido, nem um truque picareta. Um bom Mestre não permite que rolagens ruins estraguem uma história dramática ou divertida.

Mas é verdade que usar esse artifício requer muita técnica e habilidade. Rolagens de dados escondidas atrás de um escudo. Rapidez de raciocínio. Confiança para mentir e blefar. Os jogadores não devem perceber que os resultados dos dados são manipulados. Caso percebam, podem sentir-se confiantes em excesso — desperdiçando recursos, correndo riscos desnecessários, acreditando que o Mestre sempre compensará suas falhas. Também podem ficar frustrados, revoltados, sabendo que um vilão principal nunca pode ser derrotado nem mesmo com um acerto crítico fulminante.

Uma forma de evitar situações assim, *sem* torcer as regras, é oferecer aos jogadores (e também a alguns NPCs importantes) um pouco mais de controle sobre os dados. Uma "reserva de sorte" para os momentos mais críticos, quando uma rolagem decide vida ou morte, vitória ou tragédia. São os Pontos de Ação.

> ***"Eu errei!"***
>
> ***— Kurilin, em Dragon Ball Z, ao lançar a Genki Dama.***

Pontos de Ação são uma regra opcional, que pode ser incluída em qualquer cenário ou campanha usando o Sistema D20, sem a necessidade de nenhuma adaptação ou mudança especial.

A principal utilidade dos Pontos de Ação é oferecer aos jogadores uma "segunda chance" após uma rolagem de dados ruim. Assim, quando um feiticeiro lança se último *míssil mágico* contra um demônio, e falha em vencer sua Resistência à Magia, ele pode "queimar" um Ponto de Ação para tentar melhorar sua jogada. Um clérigo atingido em cheio por um sopro de dragão, diante da morte certa ao falhar em seu teste de Reflexos, gasta um Action Point para arriscar ser bem-sucedido. Um bárbaro que consegue rolar 20 com seu machado, mas falha ao confirmar o sucesso decisivo, pode usar também um Ponto de Ação para — quem sabe — conquistar seu acerto crítico.

Action Points também têm outras utilidades. Oferecem usos adicionais de habilidades que tenham utilizações limitadas por dia. Também permitem manifestar, por um breve momento, uma habilidade que o personagem não possui.

Pontos de Ação podem ser especialmente valiosos para personagens de níveis baixos, como costuma ser o caso em campanhas de *Eberron* e *Primeira Aventura*. Para um ladino ou monge de 2º nível, ser bem-sucedido em usar sua Evasão contra uma *Bola-de-Fogo* não é apenas questão de perder menos Pontos de Vida — é questão vida ou morte. Um teste de resistência falho pode lançar um aventureiro novato às profundezas de um abismo, afogá-lo em águas revoltas, ou matá-lo envenenado pela agulha escondida na fechadura do baú de tesouro. E também é verdade que um herói de nível médio ou alto pode ser abatido por um monstro aleatório ou guarda de milícia que apenas teve sorte nos dados.

Pontos de Ação evitam falhas e mortes "bobas", sem acabar com a emoção dos riscos. Eles aumentam as chances de sucesso, mas *não garantem* sucesso infalível nem permitem atos impossíveis — gastar um Action Point não fará muita diferença para salvar um guerreiro de 3º nível da baforada de um dragão ancião. Assim, uma reserva de Pontos de Ação motiva os jogadores a correr mais riscos, tomar atitudes mais ousadas; eles sabem que têm pouca chance de cair vítimas de ameaças menores.

Outra qualidade dos Pontos de Ação é evitar que os poderes mais icônicos de um herói falhem quando são mais necessários. Um paladino tem pouquíssimas utilizações diárias de Destruir o Mal; falhar no teste de ataque ao usar esta valiosa habilidade chega a ser patético. "Queimar" um Action Point resolve o problema.

Unearthed Arcana, um acessório importado que explica Pontos de Ação para *Dungeons & Dragons* (veja o quadro), aconselha: mantenha-se atento à contagem de Action Points. Confiando que podem salvar-se em momentos de perigo, os jogadores podem ficar descuidados, e o Mestre pode aumentar em demasia os riscos. Mas, quando os pontos acabam, é hora de voltar a tomar cuidado!

Para Mestres preocupados com o "potencial apelativo" dos Action Points para jogadores, o livro também recomenda: considere que um Ponto de Ação tem o mesmo valor de um item mágico de uso único (como uma poção) com muitas utilidades. Digamos, um item no valor de 100 Peças de Ouro por nível do personagem (uma vez que, quanto mais poderoso o personagem, mais potente o efeito do Ponto de Ação). Assim, você pode equilibrar o poder dos personagens abatendo esse valor de seu total de itens mágicos.

Isamu: Fique tranqüilo. Pode confiar em minhas habilidades.

Yang Neuman: Habilidade não tem nada a ver com isso. Desta vez, você vai precisar de pura sorte!

Isamu: Sorte é uma de minhas habilidades!

— Macross Plus

Cada jogo ou cenário tem suas próprias contagens e utilizações de Action Points. As regras que você encontra a seguir são aquelas consideradas "padrão", como aparecem em *Unearthed Arcana*. Nem todos os jogos usam o mesmo sistema.

Um personagem de 1° nível começa com 5 Pontos de ação. Personagens acima de 1° nível começam com uma quantidade de Pontos de Ação igual a 5 + metade de seu nível de personagem, arredondado para cima.

Ao contrário dos Pontos de Vida, Pontos de Ação nunca são recuperados. Uma vez que você os gasta, só pode ganhar mais quando avança de nível.

Pontos e Ação não podem ser "economizados" para o nível seguinte. Quando alcança um novo nível, seus Action Points jamais podem exceder o limite máximo (5 + metade de seu novo nível). Pontos em excesso são perdidos, não podem ser guardados.

NPCs não costumam ter Pontos de Ação; esta qualidade é normalmente reservada apenas aos heróis, os protagonistas da história. No entanto, como vimos no exemplo, às vezes um personagem não-jogador importante precisa sobreviver aos ataques dos aventureiros — todo Mestre sabe como é difícil manter vilões recorrentes, que são derrotados pelos aventureiros, mas fogem jurando vingança. No entanto, um NPC tem Pontos de Ação em quantidade bem menor: metade de seu nível de personagem, arredondado para cima.

Usando Pontos de Ação

Existem três utilizações principais para Pontos de Ação:

- Melhorar uma rolagem de 1d20.
- Realizar uma ação especial.
- Melhorar o uso de um talento.

Você não pode gastar mais de 1 Ponto de Ação por rodada. Assim, se você já gastou um ponto para melhorar uma rolagem, não pode gastar outro na mesma rodada para realizar uma ação especial, ou vice-versa.

Melhorar uma Rolagem

Gastando um Ponto de Ação, você pode somar mais 1d6 ao resultado de uma jogada de 1d20 — seja um ataque, teste de perícia, de habilidade, nível ou resistência. Esta é a utilização mais comum para Action Points.

Você pode gastar o Ponto de Ação *depois* de fazer sua jogada normal de 1d20, caso não tenha conseguido um resultado desejado (mas, de preferência, *antes* do Mestre anunciar o resultado da ação). Você não pode usar um Ponto de Ação para melhorar um teste em que você está escolhendo 10 ou 20.

Você não pode usar Pontos de Ação para conseguir um sucesso decisivo. No entanto, pode gastar um ponto em sua segunda para confirmar esse sucesso decisivo, caso sua rolagem normal não consiga.

Conforme o nível do personagem (veja a seguir), você pode rolar mais d6 quando tenta melhorar uma jogada. Fique com o resultado mais alto e descarte os demais. Assim, um personagem de 15° nível pode rolar 3d6 ao "queimar" um Action Point. Ele consegue 1, 2 e 4. Então soma 4 à sua rolagem de 1d20.

1° a 7° nível: 1d6
8° a 14° nível: 2d6
15° a 20° nível: 3d6

Ações Especiais

Estas são ações que um personagem pode ativar gastando um Action Point:

- **Ataque extra.** Sempre que você realiza uma ação de ataque total, pode gastar um

Ponto de Ação para fazer um ataque adicional (corpo-a corpo ou à distância), com seu bônus de ataque mais elevado.

• **Ativar habilidade de classe.** "Queimando" um Ponto de Ação, você pode ganhar uma nova utilização de uma habilidade que tenha um número limitado de usos por dia. Por exemplo, o poder de Destruir o Mal dos paladinos, a Fúria Bárbara dos bárbaros, a Forma Selvagem dos druidas, e assim por diante. Você também pode ativar novamente habilidades que tenham utilizações semanais (como a Mão Vibrante do monge, ou Remover Doença do paladino), mas não pode fazê-lo mais de uma vez por dia.

• **Emular talento.** No início de sua rodada, você pode gastar um Ponto de Ação para receber os benefícios de um talento que não possui, até o início de sua próxima rodada. Você ainda deve satisfazer os pré-requisitos do talento.

• **Estabilizar.** Um personagem morrendo, com 0 Pontos de Vida ou menos, pode gastar um Ponto de Ação para ficar estável.

• **Repetir magia.** Conjuradores podem gastar um Ponto de Ação para lançar novamente uma magia que tenham acabado de conjurar, como uma ação livre. A magia repetida deve ser lançada na mesma rodada.

• **Turbinar defesa.** Gastando um Ponto de Ação enquanto luta na defensiva, você recebe bônus dobrados por lutar defensivamente durante uma rodada inteira (CA+4, ou CA+6 se você tem 5 ou mais graduações em Acrobacia).

• **Turbinar magia.** Você pode gastar um Ponto de Ação para aumentar o Nível de Conjurador efetivo de uma magia em +2. Você deve decidir gastar o ponto ou não, antes de lançar a magia.

Melhorar Talentos

D20 Modern, Eberron e outros jogos trazem verdadeiras coleções de novos talentos próprios para explorar a mecânica dos Pontos de Ação. Mas poucos jogadores comprariam um talento que seria usado tão poucas vezes. Felizmente, talentos já existentes também podem se beneficiar.

A menos que seja dito o contrário, todos os seguintes efeitos são ativados com uma ação livre e duram 1 rodada:

• **Ataque Poderoso.** Você pode gastar um Action Point para dobrar os bônus de dano oferecidos pelo talento. Por exemplo, ao aceitar uma penalidade em –3 em seus testes de ataque, o dano aumenta em +6 (ou +12, se você usa uma arma de duas mãos).

• **Crítico Aprimorado.** Você pode gastar um Action Point para dobrar sua margem de ameaça. Uma vez que dois dobros são iguais a um triplo, sua margem de ameaça muda de 19–20 para 18–20, de 17–20 para 15–20, e de 15–20 para 12–20, incluindo o efeito de seu talento Crítico Aprimorado. O benefício do Ponto de Ação acumula com Crítico Aprimorado, mas não com outros efeitos que aumentam sua margem de ameaça.

• **Especialização em Combate.** Você pode gastar um Action Point para dobrar o bônus de Classe de Armadura oferecido por este talento. Por exemplo, ao aceitar uma penalidade em –3 em seus testes de ataque, você ganha CA+6.

• **Esquiva.** Você pode gastar um Action Point para aumentar em +2 seu bônus de esquiva. O efeito dura até o final do encontro.

• **Foco em Magia.** Você pode gastar um Action Point para dobrar o aumento na Classe de Dificuldade para resistir à sua magia, de +1 para +2.

• **Iniciativa Aprimorada.** Você pode gastar um Action Point para dobrar os bônus oferecidos por este talento, de +4 para +8.

• **Lutar às Cegas.** Você pode gastar um Action Point para eliminar a chance de errar um ataque por não conseguir vê-lo.

• **Magia Penetrante.** Você pode gastar um Action Point para dobrar o aumento no Nível do Conjurador oferecido pelo talento, de +2 para +4. O efeito dura até o final do encontro.

• **Talentos Metamágicos.** Você pode gastar um Action Point para adicionar os efeitos de qualquer talento metamágico a uma magia que esteja conjurando. A magia não ocupa espaços de magias superiores, e nem requer tempo adicional para conjurar.

O talento Elevar Magia, automaticamente, eleva a magia até o nível máximo que o conjurador pode lançar. Por exemplo, temos um mago de 7° nível com o talento Elevar Magia, lançando *Mãos Flamejantes* e gastando 1 Ponto de Ação. Isso faz a magia ter efeitos equivalentes a 4° nível, mas ela ainda é lançada como se fosse 1° nível.

Uma Pequena História de Ação

Pontos de Ação, ou Action Points, nem sempre tiveram este nome. Eles existiam no jogo *Star Wars D20*, mas eram então chamados Force Points. No universo audacioso dos sabres de luz, saltos sobre abismos sem fundo e manobras evasivas com naves, os Pontos de Força evitavam a derrota de rebeldes ou cavaleiros Jedi nas mãos de simples stormtroopers e outros adversários menores.

Oficialmente, Pontos de Ação apareceram pela primeira vez em *D20 Modern*, jogo de aventura no mundo moderno da Wizards of the Coast. Com menor acesso a poderes mágicos ou sobrenaturais, estes heróis atuais confiavam que seus Action Points salvariam suas vidas nos momentos decisivos.

Pontos de Ação ficariam populares em *Dungeons & Dragons*. Eles voltariam em *Unearthed Arcana*, um acessório importado apenas com regras opcionais. Mesmo assim, nunca haviam sido realmente parte da fantasia medieval de D&D até a chegada de *Eberron*. Neste cenário de perigo e correria com heróis de níveis baixos, Action Points incentivam os jogadores a correr riscos maiores, socorrendo-os durante eventos dramáticos.

Pontos de Ação fazem parte da Licença Aberta D20. No Brasil, apareceram pela primeira vez — é claro! — no jogo *Ação!!!* Mais tarde voltariam também no *Manual 4D&T*.

KOS-MOS, super-andróide do game Xenosaga: não importa a arma, e sim o dano que ela causa!

Às ARMAS!

Por Paladino

Espada longa? Besta pesada? Lança montada? Esqueça os clichés, invente sua própria arma!

***Dungeons & Dragons* e outros jogos oferecem a seus personagens uma variada coleção de armas, que dependem muito da própria ambientação. Espadas, lanças e machados em mundos de fantasia, pistolas e metralhadores em mundos modernos, armas de raio e espadas de luz em mundos futuristas.**

Listas de armas prontas são úteis, ajudam o jogador a construir seu personagem. Mas também são restritivas. Você não tem liberdade para escolher algo que tenha inventado, algo que tenha visto em algum outro lugar.

O antigo jogo *3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição* não oferecia listas de armas prontas. Seus jogadores eram incentivados a inventar suas próprias armas ou técnicas de luta: o dano causado por um personagem era definido por sua Força ou Poder de Fogo, independente da arma utilizada. Então, um soco pode ferir mais que uma espada? Um avião de papel pode causar mais dano que uma bazuca anti-tanque? Sim. Essa falta de realismo, tão comum em anime e mangá, era uma marca registrada de 3D&T.

Seu sucessor, o atual 4D&T, não chega a ser tão exagerado. Aqui, armas diferentes têm características diferente e causam dano diferente — mas uma característica do jogo original foi mantida: não há listas de armas. Muitos personagens de anime, mangá e games usam armas que ninguém nunca viu ou verá outra vez. Espadas grandes como portas, marretas coloridas, tacos de sinuca, postes telefônicos, abanadores, armários, ursos de pelúcia teleguiados... causar dano de formas estranhas faz parte destas histórias.

4D&T não oferece listas de armas específicas. Em vez disso, cada jogador tem liberdade para inventar sua própria arma, apenas seguindo algumas diretrizes. Estas regras são apresentadas a seguir, adaptadas para D&D e outros jogos D20.

Todas as armas são classificadas em quatro categorias:

Tipo: simples, comum, ou exótica.

Tamanho: Pequena, Média, Grande, ou Enorme.

Alcance: corpo-a-corpo, de arremesso, ou de projéteis.

Dano: esmagamento, corte, perfuração, ou energia.

Não permita que estes exemplos limitem sua imaginação! A maior parte dos exemplos apresentados a seguir são armas vulgares (pistolas, adagas, espadas...), mas você não precisa ficar restrito a peças tradicionais. Assim, uma arma comum Média de corpo-a-corpo e dano por esmagamento pode ser uma simples clava, mas também pode ser uma bola de boliche, uma melancia petrificada, um bacalhau congelado...

Tipo

Armas simples: são aquelas de manejo mais fácil, que quase qualquer criatura inteligente sabe usar. Adagas, bestas, clavas, lanças e fundas são armas simples.

Armas comuns: também conhecidas como "marciais", são aquelas mais familiares aos adeptos do combate, como guardas, soldados, guerreiros e certos povos selvagens. Arcos, espadas, machados e pistolas são armas comuns.

Link, elfo da série Zelda: espadas menores que pranchas de surfe ainda estão na moda

Armas exóticas: armas deste tipo são muito difíceis de dominar, porque são pouco conhecidas ou exigem muito treinamento. Além disso, possuem qualidades especiais não encontradas nas armas simples ou comuns.

Em D&D, cada classe de personagem tem aptidão para usar certa quantidade de armas. Classes mais marciais sabem usar mais armas, enquanto classes que confiam em outras habilidades (como conjuradores) têm menor aptidão com armas:

• Bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers sabem usar todas as armas, simples e comuns.

• Bardos sabem usar todas as armas simples, algumas armas comuns (espada longa, sabre, bastão, espada curta, arco curto) e uma arma exótica (chicote).

• Clérigos sabem usar todas as armas simples, e uma arma comum ou exótica escolhida por sua divindade. Cada divindade tem uma arma favorita.

• Druidas, por suas tradições, sabem usar algumas armas simples (adaga, bordão, clava, dardo, funda, lança curta, lança) e duas armas comuns (cimitarra e foice).

• Feiticeiros sabem usar todas as armas simples.

• Ladinos sabem usar todas as armas simples, e algumas armas comuns (besta de mão, sabre, arco curto, espada curta).

• Magos sabem usar apenas algumas armas comuns: clava, adaga, besta pesada, besta leve e bordão.

• Monges sabem usar algumas armas simples (adaga, besta leve, besta pesada, clava, bordão, funda, machadinha) e certas armas exóticas (azagaia, kama, nunchaku, sai, siangham, shuriken).

Aqui vemos armas típicas de fantasia, mais condizentes com a tradição de cada classe — mas, vamos repetir, você não precisa ficar restrito a peças tradicionais. Assim, em vez de cimitarra e/ou foice, você pode escolher outras duas armas comuns para seu druida (digamos, uma grande garra de dragão e uma lâmina feita com uma barbatana de tubarão gigante). Basta que as armas fiquem restritas ao mesmo tipo, tamanho, alcance e dano permitidos; todo o resto é apenas estética.

Qualquer personagem de qualquer classe pode adquirir os talentos Usar Arma (Simples, Comum ou Exótica) para aprender a usar uma nova arma.Qualquer personagem de qualquer classe (exceto Combatentes, que não precisam) pode adquirir os talentos Usar Arma Simples e Usar Arma Comum para aprender a usar uma nova arma.

Atacar com uma arma sem saber usá-la (seja devido à familiaridade da classe, seja pelo talento adequado) impõe um redutor de –4 nas jogadas de ataque.

Tamanho

Pequena: são aquelas que podem ser manejadas facilmente com apenas uma mão, como adagas e pistolas. Um personagem pode usar duas armas pequenas, uma em cada mão. Armas Pequenas causam 1d4 pontos de dano.

Média: uma arma Média pode ser usada com apenas uma mão, mas impede que seu usuário consiga manejar qualquer outra arma na outra mão. Ele ainda pode, no entanto, usar a outra mão para empunhar um escudo ou lançar magias. Armas Médias causam 1d8 pontos de dano.

Grande: uma arma Grande precisa ser manejada com as duas mãos. Apenas armas comuns e exóticas podem ser deste tamanho. Armas Grandes causam 1d12 pontos de dano.

Enorme: uma arma Enorme também precisa ser manejada com as duas mãos. Apenas armas exóticas podem ser deste tamanho. Armas Enormes causam 3d6 pontos de dano.

Usar uma arma corpo-a-corpo com as duas mãos, independente de seu tamanho, aumenta seu dano total em 50% (arredondado para cima).

Os talentos Usar Armas Maiores permitem a um personagem de grande Força usar armas de tamanho superior uma em cada mão, ou com uma só mão.

Alcance

Corpo-a-corpo: armas para combate corporal (como espadas, clavas ou machados) podem ser usadas apenas contra oponentes próximos, a até 1,5m de distância.

Seu modificador de Força afeta rolagens de ataque e dano com armas de corpo-a-corpo.

De Arremesso: são armas arremessadas, como facas, pedras, lanças, arpões ou granadas. Uma arma arremessada tem alcance de 10m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de –2 para cada 9m extras, até um máximo de –10 a 50m. Uma lança arremessada tem alcance de 9m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de –2 para cada 9m extras, até um máximo de –10 a 45m.

Seu modificador de Destreza afeta testes de ataque, e seu modificador de Força afeta rolagens de dano com armas de arremesso.

De Projéteis: são armas que disparam projéteis, feixes ou cargas, como um arco e flecha, arma de fogo, lança-chamas ou pistola de raio. Uma arma de projéteis tem alcance de 30m. Para alvos mais distantes, o ataque sofre um redutor de –2 para cada 30m extras, até um máximo de –20 a 300m.

Seu modificador de Destreza afeta testes de ataque com armas de projéteis. Nenhum modificador afeta o dano causado por estas armas.

Munição: em 4D&T, personagens jogadores *nunca* ficam sem munição. Suas armas de fogo nunca se esgotam, e suas armas de arremesso estão sempre à mão, prontas para uma nova salva. Esta falta de realismo faz parte do gênero: se um Defensor de Tóquio pode usar armas imensas que não estavam guardadas em parte alguma, por que se importar com estoques de munição?

Tira e sua ring blade: quando o assunto são armas estranhas, é difícil derrotar Soul Calibur

Dano

Contusão: causado por pancadas com objetos duros e rombudos, como clavas, cajados, pedras, socos e chutes; ou através de explosões ou ondas de choque, como bombas e granadas de concussão.

Corte: causado por lâminas ou objetos cortantes, como espadas, machados, foices, serras elétricas, espadas de luz...

Perfuração: causado por armas pontiagudas, como lanças, flechas, arpões, chifres, garras e quase todas as armas de fogo.

Energia: causado apenas por armas exóticas, que provocam dano baseado em um destes tipos de energia: fogo, frio, ácido, eletricidade, sônico. Veja o quadro "Armas Exóticas: Qualidades Especiais".

Custo

Em 4D&T os personagens não compram seus equipamentos com dinheiro. Como regra geral, qualquer personagem jogador recém-criado já possui uma arma e uma armadura que seja capaz de utilizar, à sua escolha, sem precisar comprá-los.

No 1º nível, um personagem tem direito a uma arma e uma armadura que saiba usar, à sua escolha. Ele tem direito a uma nova peça (arma ou armadura) cada vez que avança de nível. Estes itens são pessoais, intransferíveis: caso sejam perdidos, o personagem terá algum trabalho para recuperá-los — muitas aventuras de anime e mangá, assim como episódios de séries *tokusatsu*, envolvem a recuperação de uma arma perdida ou roubada.

Em outros cenários e jogos, o preço de uma arma é bem variado, dependendo de seu tipo e tamanho. Veja a tabela ao lado.

Dano de Armas por Tamanho

Tamanho	Dano	Tipos Possíveis
Pequena	1d4	simples, comum, exótica
Média	1d8	simples, comum, exótica
Grande	1d12	comum, exótica
Enorme*	3d6	exótica

Custo de Armas

Tamanho	Simples	Comum	Exótica
Pequena	1d4 PO	1d6 PO	2d4 PO
Média	1d10 PO	1d12 PO	3d6 PO
Grande	—	2d6 PO	1d6x6 PO
Enorme*	—	—	1d6x10 PO

Exemplos de Criação de Armas

Cada personagem jogador tem direito a pelo menos uma arma que saiba utilizar. Você pode inventar a arma que quiser, combinando tipo, tamanho, alcance e dano. Veja algumas:

Exemplo 1: Merchandising Man é um caçador de monstros. Seguindo a tradição dos policiais do espaço, ele escolhe uma espada laser. Como Especialista, ele sabe usar qualquer arma simples e uma arma comum. Sua espada será uma arma comum Média (dano de 1d8) de corpo-a-corpo. Merchandising Man tem Força 16 (modificador +3). Uma arma de corpo-a-corpo é afetada pelo modificador de Força em seus ataques e dano. Portanto, Merchandising Man causa 1d8+3 pontos de dano com esta arma. Embora seja uma espada laser, ela causa dano por corte.

Exemplo 2: Sailor Ceres é uma menina mágica. Sabe usar apenas uma arma simples, mas ela quer ser capaz de manejar uma poderosa bazuca, então adquire o talento Usar Arma Exótica: Bazuca Estelar. Será uma arma exótica de projéteis. Para ser realmente impressionante, Sailor Ceres escolhe a qualidade especial Tamanho Enorme (por isso ela causará ignorantes 3d6 pontos de dano). Com sua Destreza 18 (+4), Ceres recebe um bônus de +4 em ataques com a Bazuca Estelar, mas o dano não recebe qualquer bônus. A bazuca causa dano por contusão.

Exemplo 3: Klink, o elfo ninja, é um ranger. Sabe usar todas as armas simples e comuns, além de espadas e arcos (uma habilidade especial de sua raça). Mas ele decide que suas armas favoritas serão pétalas de flor de cerejeira. São armas simples Pequenas (dano de 1d4) de arremesso. Klink tem Força 14 (+2) e Destreza 17 (+3). Uma arma de arremesso é afetada pelo modificador de Destreza em seus ataques, e Força no dano (neste caso, será 1d4+2). O dano é baixo, mas, como são armas Pequenas, Klink pode arremessá-las com ambas as mãos, ganhando um ataque extra por rodada (isto é, se ele tiver o talento Tiro Rápido). As pétalas causam dano por perfuração.

Exemplo 4: o youkai Denkisha é um guerreiro. Ele deseja ser capaz de destruir seus inimigos batendo neles com uma cadeira elétrica — a mesma onde ele próprio foi executado. Ele adquire o talento Usar Arma Exótica. Será uma arma exótica Grande de corpo-a-corpo, que causará 1d12 pontos de dano (mais seu modificador de Força). Denkisha escolhe a qualidade especial Dano de Energia: Elétrico. Por isso, a arma causará dano elétrico.

Naruto: armas pequenas também dão prejuízo!

Armas Exóticas: Qualidades Especiais

Novos Talentos

Usar Armas Maiores

Usar Armas Maiores Ainda

MOREANIA

Era Antrium

Metamorfos variantes para mais ferocidade em suas aventuras

Por Paladino

Lobisomens. Homens-rato. Homens-tigre. Homens-javali. O Livro dos Monstros Dungeons & Dragons oferece licantropos como um "template", um modelo a ser aplicado sobre um personagem normal, humanóide.

A transformação oferece grandes poderes, exigindo um ajuste de nível +2 ou +3. Mesmo assim, certas habilidades (como sua redução de dano 5 ou 10/prata) tornam esta opção desequilibrada para personagens jogadores, especialmente em níveis baixos.

Você vai conhecer agora seis novas opções de licantropos, a forma como eles existem nos Reinos de Moreania. Com regras mais simples, habilidades moderadas e nenhum ajuste de nível, eles conservam o atributo mais marcante dos metamorfos — a transformação em uma forma animal e uma forma bípede híbrida. Além disso, podem ser aperfeiçoados com talentos próprios, ganhando poderes semelhantes às suas versões clássicas.

Os Licantropos podem ser empregados como uma nova raça nos jogos Dungeons & Dragons, Primeira Aventura, 4D&T e Ação!!!

Licantropos em Moreania

Nos Reinos de Moreania, doze animais pediram aos Irmãos Selvagens para serem humanos. Seis deles fizeram seu pedido à bondosa Dama Altiva. Os outros seis, pediram ao cruel Indomável. Todos foram transformados em humanos; mas, dentre aqueles atendidos pelo Deus dos Monstros, existem aqueles que preservaram a maior parte de sua natureza bestial — seja como bênção ou maldição.

Os Licantropos são os mais selvagens Moreau, capazes de reverter para suas versões primitivas originais. Eles têm aparência de humanos ou Herdeiros, mas podem assumir uma forma animal, ou uma forma híbrida monstruosa.

Por sua maior afinidade com o Indomável, quase todos os Licantropos são malignos e existem à margem da sociedade, em áreas selvagens, longe de qualquer civilização. Eles não podem absorver ou usar qualquer vestimenta, arma ou equipamento quando adotam formas animais, por isso é raro que usem qualquer outra coisa além de peles rústicas. Devotos da Dama Altiva muitas vezes caçam e destroem Licantropos: são muito poucos aqueles que aceitam (e são aceitos) nos povoados Moreau. Alguns conseguem ser aventureiros, mas sua presença muitas vezes causa transtornos a seus companheiros quando precisam lidar com devotos da Mãe Natureza.

Um Licantropo em forma híbrida pode ser muito facilmente confundido com um Herdeiro. Estrangeiros têm grande dificuldade em perceber essa diferença (Observar, CD 20 ou resistido contra Disfarce). Para nativos dos Reinos, a dificuldade do teste é menor (Observar, CD 15 ou resistido). Em caso de falha, pode-se ainda tentar um teste de Sentir Motivação (resistido contra Blefar).

Dentre os descendentes dos Doze Animais, apenas seis existem como Licantropos: o leão, o morcego, o crocodilo, a serpente, a hiena, e o lobo.

Traços Raciais dos Licantropos Moreau

• *Alterar Forma:* um Licantropo pode assumir forma humana, animal ou híbrida, mas seu equipamento não é absorvido na nova forma. Sua forma híbrida é bípede. A cabeça é quase totalmente animal. As mãos são humanóides, mas maiores e com garras (embora nem todos consigam usar essas garras em combate). Um Licantropo pode falar, usar armas, escudos e lançar magias na forma híbrida, mas não pode usar armaduras.

A forma animal corresponde sempre a um animal adulto, de grande porte, sem qualquer traço humano. É quase indistinguível de um animal comum, exceto por observação atenta (por exemplo, sua reação a armas de prata) ou meios mágicos. Nesta forma um Licantropo não pode falar, lançar magias, ou usar quaisquer armas, armaduras ou escudos.

Um Licantropo conserva seus valores de habilidade normais quando muda de forma. No entanto, sua Força, Destreza e Constituição mudam quando a nova forma é maior ou menor (veja o quadro "Tamanhos Diferentes").

Assumir forma animal ou híbrida requer uma ação de rodada completa. Um Licantropo pode mudar de forma quantas vezes quiser, e manter-se em cada forma por quanto tempo quiser. Um Licantropo morto reverte à sua forma humanóide.

• *Deslocamento:* em sua forma animal ou híbrida, Licantropos podem mover-se mais rápido ou devagar conforme a espécie. Também é possível que consigam nadar (como os Homens-Crocodilo e Homens-Serpente) ou voar (Homens-Morcego).

• *Armadura Natural:* em sua forma animal ou híbrida, um Licantropo recebe um bônus de +2 em sua Classe de Armadura.

• *Visão na Penumbra:* em sua forma animal ou híbrida, Licantropos podem ver duas vezes mais longe que os Humanos sob a luz das estrelas, da lua, de tochas ou outras condições de pouca iluminação. Eles preservam sua capacidade de distinguir cor e detalhes.

• *Armas Naturais:* em sua forma animal ou híbrida, Licantropos podem atacar com garras, mordida ou cauda, conforme a espécie. Eles são considerados proficientes com suas armas naturais (não precisam de talentos para saber usá-las) e podem adquirir talentos para essas armas (como Foco em Arma, por exemplo). Ataques com armas naturais são considerados ataques desarmados.

• *Vulnerabilidade à Prata:* em qualquer de suas formas, um Licantropo sofre dano máximo (não é preciso rolar o dado) por armas feitas ou revestidas de prata. Até mesmo tocar em objetos de prata é doloroso para eles (causa 1 ponto de dano por rodada). Este é o maior ponto fraco de sua raça.

• *Classes Favoritas:* Licantropos não recebem modificadores de habilidade, por isso não têm aptidão especial para esta ou aquela classe. Mas, em geral, eles adotam métodos que dispensam armas, armaduras, ferramentas, grimórios e outros equipamentos. Quase todos tornam-se Combatentes, aprimorando seus ataques naturais — especialmente aqueles cuja forma animal seja de tamanho Grande. Por sua dificuldade em usar armaduras, preferem ser bárbaros ou monges. Por outro lado, Licantropos que mudam para uma forma animal Pequena podem ser ótimos ladinos, aproveitando seus bônus em Esconder-se. E também existem aqueles que voltam-se para o Indomável, servindo-o como Conjuradores divinos.

Lobisomem

É o mais conhecido e comum entre os Licantropos, e também aquele mais propenso a ignorar sua natureza selvagem e viver entre os humanos — devido às características sociais dos lobos. No entanto, aqueles em estado selvagem são muito perigosos, justamente porque vivem em matilhas formadas por outros lobos ou Lobisomens.

• *Classes Favoritas:* quase todos os Lobisomens são rangers, usando o faro aguçado para localizar suas presas. Mas também é comum que sejam bárbaros ou druidas.

• *Armas Naturais:* mordida (1d6 + modificador de Força).

Forma Híbrida: um lobisomem em forma híbrida é um monstro peludo e bípede com 1,80m de altura, cabeça, cauda e patas traseiras de lobo.

Forma Animal: um lobisomem em forma animal tem a aparência de um lobo vigoroso, com quase 2m de comprimento e 80kg de peso, muito provavelmente um líder de matilha.

• *Deslocamento:* 15m.

• *Faro:* um lobo pode detectar oponentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, 4,5m contra o vento, ou 9m sem vento algum. Quando estão rastreando através do olfato, também recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência.

• *Imobilização:* após um ataque bem-sucedido contra um oponente, o lobo pode tentar imobilizá-lo. Para isso ele faz um segundo ataque com bônus de +4. Caso tenha sucesso, a vítima fica imobilizada e caída, sofrendo uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque e CA. A vítima leva uma rodada para se levantar.

Mudanças de Tamanho

Personagens jogadores são, na maioria dos casos, considerados criaturas de tamanho Médio ou Pequeno. E não mudam de tamanho.

Membros da raça Licantropo são uma exceção. Quando muda para sua forma animal, um Licantropo pode tornar-se Grande ou Pequeno, como visto a seguir:

Formas Animais Pequenas: morcego.
Formas Animais Médias: hiena, lobo, serpente.
Formas Animais Grandes: leão, crocodilo.

Quando o tamanho de uma criatura muda, suas habilidades básicas sofrem ajustes. De modo geral, uma criatura Grande é mais forte e vigorosa, mas também mais lenta, fácil de ser atingida, e tem maior dificuldade em fazer ataques bem-sucedidos. Por outro lado, uma criatura Pequena é mais fraca, mas também é mais ágil, faz ataques bem-sucedidos com mais freqüência (seus alvos são maiores) e também é mais difícil de ser atingida.

Os modificadores de habilidade por tamanho (e suas conseqüências) são os seguintes:

Tamanho Grande

- Força +8 (+4 em ataques corpo-a-corpo e dano).
- Destreza –2 (–1 em ataques à distância, Reflexos e CA).
- Constituição +4 (+2 em Fortitude, 2 PVs temporários por nível).
- Armadura natural +2 (CA +2).
- –1 por tamanho em Classe de Armadura e jogadas de ataque.

Tamanho Pequeno

- Força –4 (–2 em ataques corpo-a-corpo e dano).
- Destreza +2 (+1 em ataques à distância, Reflexos e CA).
- Constituição –2 (–1 em Fortitude, –1 PV temporário por nível).
- +1 por tamanho em Classe de Armadura e jogadas de ataque.

Perceba que a Classe de Armadura sofre vários ajustes diferentes por vários motivos. Mudar para uma forma Grande oferece CA+2 por armadura natural, –1 por tamanho e –1 por Destreza (total +0). Mudar para uma forma Pequena oferece CA+1 por tamanho e +1 por Destreza (total +2). Perceba, também, que estes ajustes se acumulam com o bônus de CA+2 por armadura natural que todos os Licantropos possuem em suas formas animal e híbrida; isso compensa sua dificuldade natural em usar armaduras.

Quando um Licantropo adota uma forma animal de tamanho diferente, boa parte de suas habilidades mudará. Para tornar o jogo mais fácil, aconselhamos que você preencha uma segunda Ficha de Personagem para sua forma animal, aplicando os modificadores adequados.

Homem-Crocodilo

Talvez os mais irracionais e primitivos entre os Licantropos, os Homens-Crocodilo são movidos pela voracidade, atacando e devorando qualquer coisa que se mova. São mestres em emboscadas, capazes de ficar imóveis durante horas (ou até mesmo dias) enquanto esperam pela passagem de uma presa. É comum que se organizem em bandos de assaltantes, espreitando à beira das estradas.

• *Classes Favoritas:* devido às suas táticas ardilosas, Homens-Crocodilo muitas vezes tornam-se ladinos ou rangers, usando as perícias Esconder-se e Furtividade para melhorar sua camuflagem natural, e o talento Ataque Furtivo para abater a presa com seu primeiro ataque. Também costumam ser bárbaros ou druidas.

• *Armas Naturais:* mordida (1d8 + modificador de Força), cauda (1d12 + modificador de Força).

Forma Híbrida: um Homem-Crocodilo em forma híbrida é um monstro escamoso, meio homem e meio réptil, com aspecto de dinossauro. Parecem baixos, mas na verdade andam recurvados, com a cabeça baixa para atacar com a mordida. O couro esverdeado oferece boa camuflagem em áreas selvagens.

• *Perícias:* um Homem-Crocodilo em forma híbrida recebe um bônus de +4 em testes de Esconder-se em áreas selvagens.

Forma Animal: um crocodilo adulto mede até 3,5m de comprimento e pesa 300kg. Sua forma alongada e rugosa, lembrando um tronco de árvore, oferece excelente camuflagem — especialmente sob a água, quando o animal deixa apenas as narinas e olhos expostos.

• *Deslocamento:* 6m em terra, 9m na água. Crocodilos não precisam fazer testes de Natação, exceto em situações perigosas (e mesmo assim recebem um bônus de +8 nesse teste).

• *Perícias:* um crocodilo recebe um bônus de +4 em testes de Esconder-se em áreas selvagens, ou +12 quando está submerso.

• *Agarrar:* caso seja bem-sucedido em um ataque com a mordida, um crocodilo pode tentar manter a vítima presa em suas mandíbulas, causando dano contínuo. O crocodilo e a vítima fazem, ambos, um teste de ataque (Bônus Base de Ataque +

modificador de Força), sendo que o crocodilo recebe um bônus de +4 por seu tamanho Grande.

Caso a vítima vença, consegue escapar. Caso o crocodilo vença, a vítima volta a sofrer dano (1d8 + modificador de Força do crocodilo) e continua presa até a rodada seguinte, quando ambos repetem seus testes de ataque para uma nova tentativa. Enquanto estão envolvidos nesta manobra, o crocodilo e a vítima perdem seus bônus de Destreza.

• *Tamanho Grande:* um Homem-Crocodilo em forma animal sofre os seguintes modificadores: Força +8, Destreza –2, Constituição +4, armadura natural +2. Veja o quadro "Tamanhos Diferentes".

Homem-Leão

Habitante de campos e montanhas, o Homem-Leão tende a ser um eremita solitário e territorial, muito perigoso, atacando todos aqueles que invadem seus domínios. Alguns comandam bandos formados por outros leões (apenas fêmeas e filhotes), mas nunca aceitam a presença de outro Licantropo.

• *Classes Favoritas:* Homens-Leão em geral são bárbaros, tirando proveito da força extra oferecida pelo grande tamanho de sua forma animal. Também podem ser rangers para rastrear com o faro; ou então druidas, embora isso seja mais raro.

• *Armas Naturais:* garras (1d4 + modificador de Força), mordida (1d8 + metade do modificador de Força, arredondado para baixo).

Forma Híbrida: um Homem-Leão em forma híbrida costuma medir 2,10m de altura. Tem uma juba imensa e revolta, cobrindo quase todo o torso, e mesmo as mulheres também apresentam essa vasta cabeleira.

Forma Animal: um leão adulto pode atingir 2m de comprimento e pesa entre 150 e 210kg. Apenas os machos têm juba.

• *Deslocamento:* 12m.

• *Faro:* um leão pode detectar oponentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, 4,5m contra o vento, ou 9m sem vento algum. Quando estão rastreando através do olfato, também recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência.

• *Agarrar:* caso seja bem-sucedido em um ataque com a mordida, um leão pode tentar manter a vítima presa sob seu corpo. O leão e a vítima fazem, ambos, um teste de ataque (Bônus Base de Ataque + modificador de Força), sendo que o leão recebe um bônus de +4 por seu tamanho Grande.

Caso a vítima vença, consegue escapar. Caso o leão vença, pode fazer dois ataques extras com as garras (1d4 + modificador de Força), e a vítima continua presa até a rodada seguinte, quando ambos repetem seus testes de ataque para uma nova tentativa. Enquanto estão envolvidos nesta manobra, o leão e a vítima perdem seus bônus de Destreza.

• *Tamanho Grande:* um Homem-Leão em forma animal sofre os seguintes modificadores: Força +8, Destreza –2, Constituição +4, armadura natural +2. Veja o quadro "Tamanhos Diferentes".

Homem-Hiena

Vivem em pequenos bandos nômades, conservando os hábitos necrófagos de seus ancestrais — são os Licantropos com apetite menos exigente, capazes de comer quase qualquer coisa, incluindo carniça. No entanto, quase nunca perdem a oportunidade de emboscar e matar presas indefesas, explorando sua superioridade numérica — seja na companhia de outros Licantropos ou hienas comuns.

• *Classes Favoritas:* Homens-Hiena tornam-se rangers para rastrear presas vivas ou mortas com seu faro, e também emboscar com as perícias Esconder-se e Furtividade. Também podem ser bárbaros, druidas e ladinos.

• *Armas Naturais:* mordida (dano 1d6 + modificador de Força).

Forma Híbrida: um Homem-Hiena em forma híbrida é uma criatura deselegante, de pernas curtas e braços longos, raramente ultrapassando 1,70m de altura. Seu andar é estranho, manquejante.

Forma Animal: uma hiena mede até 1,60m de comprimento (incluindo a cauda) e pesa até 70kg. É um animal atarracado, de pelagem castanho-escura, com grandes maxilares e quartos traseiros caídos.

• *Deslocamento:* 15m.

• *Faro:* uma hiena pode detectar oponentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, 4,5m contra o vento, ou 9m sem vento algum. Quando estão rastreando através do olfato, também recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência.

• *Imobilização:* após um ataque bem-sucedido contra um oponente, a hiena pode tentar imobilizá-lo. Para isso faz um segundo ataque com bônus de +4. Caso tenha sucesso, a vítima fica imobilizada e caída, sofrendo uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque e CA. A vítima leva uma rodada para se levantar.

Homem-Morcego

Embora sejam os menores Licantro-

Leão e Crocodilo: os maiores entre os licantropos

pos, são também os únicos capazes de voar, enchendo suas vítimas de terror. Espreitam fazendas para atacar o gado e matar camponeses, mas também podem ser encontrados em grandes cidades, escondidos nas torres dos templos e igrejas, esperando pela proteção da noite. São sombrios e sinistros, mesmo quando vencem sua origem maligna e decidem ser heróis.

• *Classes Favoritas:* Homens-Morcego atuam bem como ladinos, protegidos pela escuridão, usando seus sentidos especiais para espreitar e emboscar. Mas também é verdade que muitos são Combatentes e Conjuradores, confiando que seu poder de vôo pode mantê-los fora do alcance de seus adversários enquanto atacam com armas de projéteis ou magias.

• *Armas Naturais:* mordida (dano 1d4 + modificador de Força).

Forma Híbrida: apesar da pequena estatura (não mais de 1,60m), um Homem-Morcego em forma híbrida é um monstro de pele negra, presas brilhantes e orelhas enormes, geralmente rasgadas. Tem braços e dedos longos, unidos por membranas, mas não asas verdadeiras; nesta forma não pode voar, apenas planar (veja a seguir).

• *Planar:* um Homem-Morcego em forma híbrida jamais sofre dano por quedas, como se estivesse constantemente sob efeito da magia *queda suave* (a menos que esteja paralisado, inconsciente, ou qualquer situação em que seja privado de seu bônus de Destreza).

Forma Animal: ao contrário de outros Licantropos, um Homem-Morcego em forma animal é consideravelmente maior que um morcego comum, medindo até 1,5m de envergadura. Mesmo assim, é considerado um animal Pequeno.

• *Deslocamento:* 1,5m, vôo 12m.

• *Percepção às Cegas:* morcegos podem "ver" emitindo sons de alta freqüência, inaudíveis para a maioria das outras criaturas, que permitem a eles localizar objetos e criaturas a até 9 metros.

• *Bônus em Perícias:* morcegos recebem um bônus racial de +4 em testes de Ouvir e Observar. Ele perde esses bônus caso sua habilidade de Percepção às Cegas seja negada.

• *Tamanho Pequeno:* um Homem-Morcego em forma animal sofre os seguintes modificadores: Força +8, Destreza –2, Constituição +4, armadura natural +2. Veja o quadro "Tamanhos Diferentes".

Homem-Serpente

Os mais sinistros Licantropos demonstram ser também os mais inteligentes e traiçoeiros. São muito astutos em disfarçar sua verdadeira natureza, assumindo identidades falsas, misturando-se aos Moreau em suas próprias cidades, para atacá-los quando menos esperam: assassinatos cometidos na calada da noite são muitas vezes perpetrados por estes monstros de sangue frio.

• *Classes Favoritas:* Homens-Serpente são furtivos por natureza, confiando menos em força bruta e mais em destreza e engodo. Quase sempre tornam-se ladinos. Mas também é muito comum que sejam Conjuradores, seja como magos malignos ou líderes de cultos a deuses e demônios profanos.

• *Armas Naturais:* mordida (dano 1d4 + modificador de Força).

Forma Híbrida: um Homem-Serpente em forma híbrida é uma criatura de pesadelos, um torso escamoso encimado por uma monstruosa cabeça de serpente. É o único Licantropo com uma forma híbrida sem pernas: abaixo da cintura, têm o corpo de uma cobra gigante.

Forma Animal: Homens-Serpente em forma animal têm as características de uma cobra constritora, não-venenosa, como uma anaconda ou jibóia. Medem entre 4 e 5m, e pesam entre 30 e 90kg. Em comba-

Hiena, Morcego, Serpente: em uma terra de homens-fera, eles são ainda mais brutais

te, atacam primeiro com a mordida e então tentam esmagar a vítima.

• *Deslocamento:* 6m em terra, 6m escalando, 6m na água. Serpentes constritoras não precisam fazer testes de Escalar e Natação, exceto em situações perigosas (e mesmo assim recebem um bônus de +8 nesses testes).

• *Bônus em Perícias:* uma serpente recebe bônus de +4 em testes de Esconder-se, Ouvir e Observar; e +8 em testes de Equilíbrio. Serpentes podem usar seu modificador de Destreza, em vez do modificador de Força, em testes de Escalar.

• *Agarrar:* caso seja bem-sucedida em um ataque com a mordida, uma serpente constritora pode tentar enroscar-se na vítima para mantê-la presa, causando dano contínuo. A serpente e a vítima fazem, ambos, um teste de ataque (Bônus Base de Ataque + modificador de Força).

Caso a vítima vença, consegue escapar. Caso a serpente vença, a vítima volta a sofrer dano (1d4 + modificador de Força da serpente) e continua presa até a rodada seguinte, quando ambos repetem seus testes de ataque para uma nova tentativa. Enquanto estão envolvidos nesta manobra, a serpente e a vítima perdem seus bônus de Destreza.

Talentos de Licantropo

Todos os talentos a seguir podem ser adquiridos apenas por membros da raça Licantropo. A maior parte deles aprimora habilidades raciais já existentes, enquanto outros oferecem poderes novos, mais próximos de um licantropo clássico.

Empatia com Animais

Você tem afinidade especial com seus irmãos bestiais.

Pré-requisito: raça Licantropo.

Benefício: em qualquer de suas formas, você pode se comunicar com animais normais de sua espécie (mas não animais atrozes). Você recebe +4 de bônus em testes de Empatia Selvagem e Diplomacia para influenciar a atitude de um animal deste tipo. Um animal amigável compreende e obedece pedidos simples, como "espere", "persiga", "fuja" e "ataque".

Mudança Curativa

Ao mudar de forma, você pode curar seus ferimentos.

Pré-requisito: raça Licantropo.

Benefício: ao mudar de forma, você recupera Pontos de Vida em quantidade igual a seu nível de experiência. Por exemplo, se você é um Combatente 3, você recupera 3 PVs cada vez que muda de forma.

Mudança Rápida

Você pode mudar para outra forma mais rapidamente.

Pré-requisito: raça Licantropo.

Benefício: você pode mudar de uma forma para outra com uma ação de movimento.

Normal: sem este talento, mudar de uma forma para outra requer uma ação de rodada completa.

Redução de Dano

Você é resistente a armas e ataques normais, embora ainda seja vulnerável a prata.

Pré-requisito: raça Licantropo.

Benefício: em sua forma animal ou híbrida, você tem Redução de Dano 2/prata. Isso significa que você ignora os primeiros 2 pontos de dano causados por armas que não sejam feitas de prata. Você ainda sofre dano total quando ferido por armas feitas ou revestidas de prata. Magias e armas mágicas +1 ou melhores também vencem sua RD (mas não causam dano total).

Especial: ataques naturais de outro Licantropo que possua este talento também vencem sua RD.

Redução de Dano Aprimorada

Você é ainda mais resistente a armas e ataques normais.

Pré-requisito: raça Licantropo, Redução de Dano.

Benefício: em sua forma animal ou híbrida, sua Redução de Dano aumenta para 5/prata.

Especial: ataques naturais de outro Licantropo que possua Redução de Dano Aprimorada vencem sua RD, mas não ataques de Licantropos que possuam apenas Redução de Dano comum.

Visão no Escuro

Enquanto outras feras apenas enxergam nas sombras, seus olhos de brilho vermelho permitem a você ver na escuridão total.

Benefício: você pode ver no escuro a até 18m, apenas em preto e branco.

A Maldição da Licantropia

Licantropos existem em Moreania como uma raça completa, independente. Eles reproduzem-se entre si, ou com animais de sua espécie. No entanto, para alguns deles, a metamorfose em fera não é recebida como direito de nascença, mas sim como uma maldição.

Conhecidos como Amaldiçoados, estes infelizes foram transformados em monstros como castigo por enfurecer os deuses, ou então contraíram a maldição através de ferimentos causados por outros Amaldiçoados. Um Humano ou Herdeiro ferido pela mordida (não garras) de um Amaldiçoado em forma híbrida ou animal deve obter ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 15). Em caso de falha, vai contrair também a licantropia.

Nenhum sintoma é notado até a primeira noite de lua cheia, quando a vítima involuntariamente assume sua forma animal e torna-se uma fera irracional, ignorando sua verdadeira personalidade, memórias e tendência. O Amaldiçoado permanece na forma animal até o amanhecer, sem conseguir lembrar de nada ocorrido na noite anterior.

Dali em diante, o Amaldiçoado se transforma a cada lua cheia — e também sempre que sofre algum dano em combate. Evitar uma mudança involuntária, ou voltar à forma humana, requer um teste de Vontade (CD 20, ou 25 em noites de lua cheia). Para propósitos de jogo, o período de lua cheia dura três noites a cada mês.

Curando Licantropia: uma vítima capaz de ingerir um ramo de belladonna (também conhecida como acônito, ou erva matalobo) até uma hora após ser infectada tem direito a um teste de Fortitude (CD 20) para livrar-se da maldição antes que ela se manifesta.

Caso um personagem com graduações em Cura administre a erva, a vítima pode usar o resultado de seu teste de Fortitude ou o teste de Cura do curandeiro, aquele que for melhor. O personagem infectado tem apenas uma chance, não importa quanta belladonna consuma. A planta deve estar fresca (colhida há menos de uma semana).

Belladonna, fresca ou não, é tóxica; ingeri-la exige um teste de Fortitude (CD 13) ou a vítima sofre 1d6 pontos de dano temporário de Força. Falhar em um segundo teste de Fortitude (mesma CD) causa mais 2d6 pontos de dano temporário de Força.

Apenas Amaldiçoados podem ser curados; belladonna não remove os poderes de um Licantropo verdadeiro, que tenha nascido assim.

DBride

A Noiva do Dragão

Koi
Guerreiro estrangeiro de poucas palavras (e boas maneiras). Só queria pescar carpa, mas acabou metido em uma vila governada por um lorde feiticeiro e sua noivinha nojenta.

Astra
Herdeira da Raposa, ex-aventureira, alquimista e curandeira de Aqvarivm. Está noiva de Marlin, ferreiro da vila, e pretende casar-se com ele neste Festival dos Noivos.

Marlin
Ferreiro da vila, e dono de um golem algo defeituoso. Parece relutante em casar, mas mesmo assim fica pouco à vontade com sua noiva passando pomada na bunda de Koi.

Betta
Regente da vila. A jovem Dafnia, quando criança, foi prometida a ele como noiva. Ele voa. Ele lança raios. Ele não morre com golpes de espada. Você já leu o título da história?

Tuna, irmã de Dafnia, finge estar doente para evitar que Koi abandone a vila. Ela fala sobre uma entrada secreta para a torre de Betta. Koi se arrisca a explorar a passagem, relutantemente acompanhado por Astra — que finge seduzir Koi, para vingar-se de suas poções roubadas. Espantosamente, Astra demonstra ser capaz de enxergar Coridora, a estranha fada que parece causar sofrimento ao homem-lobo. Nesse instante, sem explicação, Marlim usa uma marreta mecânica poderosa para causar um desabamento, fechando a passagem.

Parte 10

Fuçando o Tesouro

Roteiro: Marcelo Cassaro • Arte: Erica Awano

ENTÃO...

VOCÊ ME CHAMOU?

PRECISA DE AJUDA?

VOCÊ ESTÁ BEM? PRECISA DE AJUDA?

VAMOS, *DIGA* ALGUMA COISA!

HMM... CERTO... PELA SUA CARA, SUPONHO QUE VOCÊ ESTÁ PENSANDO...

"A ESTA ALTURA, SUA RAPOSA IMBECIL, VOCÊ AINDA NÃO PERCEBEU QUE EU *NÃO FALO?!*"

BEM, SE VOCÊ AINDA TEM DISPOSIÇÃO PARA SER IRÔNICO...

(...E HAJA CARA-DE-PAU PARA SER IRÔNICO SEM DIZER UMA SÓ PALAVRA...)

...ENTÃO NÃO DEVE TER SE FERIDO MUITO COM O DESMORO-NAMENTO!

MENOS MAL! PORQUE TEREMOS ALGUM TRABALHO PARA SAIR DAQUI!

O TÚNEL POR ONDE VIEMOS ESTÁ BLOQUEADO! NÃO TEMOS A MENOR CHANCE DE SAIR POR ALI!

A ÚNICA OUTRA SAÍDA, É POR DENTRO DA PRÓPRIA TORRE...

...CORRENDO O RISCO DE ENFRENTAR LORDE BETTA EM PESSOA!

E ISSO, BEM DIFE-RENTE DE VOCÊ...

...É ALGO QUE EU GOSTARIA MUITO DE *EVITAR!*

MAS PENSANDO BEM...

...ACHO QUE ESTOU COMEÇANDO A ENTENDER CERTAS ATITUDES SUAS!

AQUELA FADINHA ESTRANHA QUE ESTAVA COM VOCÊ...

DESDE QUE VOCÊ CHEGOU À VILA, EM NENHUM MOMENTO ELA SE MANIFESTOU QUANDO EU ESTAVA POR PERTO!

TALVEZ ELA SUSPEITASSE QUE EU PODIA PERCEBÊ-LA! TALVEZ NÃO!

MAS MEU PALPITE, É QUE ELA JÁ VEM ACOMPANHANDO VOCÊ HÁ ALGUM TEMPO...

...E A CADA APARIÇÃO ELA FICA ***MAIOR***, NÃO É VERDADE?

VOCÊ ***SABE*** O QUE ISSO SIGNIFICA, NÃO SABE?

CLANG!

KLUNC!

OH BEM... SE PREFERE SAQUEAR TESOUROS EM VEZ DE DISCUTIR SUA CONDIÇÃO, FIQUE À VONTADE!

VOCÊ NÃO ESCAPARIA DA VILA PARA GASTÁ-LO, DE QUALQUER FORMA!

É UMA QUESTÃO DE TEMPO ATÉ QUE BETTA NOS DESCUBRA!

MORRER PELAS MÃOS DE BETTA SEMPRE FOI UM RISCO PARA QUEM VIVE AQUI... MAS...

AQUELE SOM, ANTES DO DESABAMENTO... ERA UMA DAS FERRAMENTAS DE MARLIN, TENHO CERTEZA!

MARLIN SEMPRE FOI DOCE, MAS TAMBÉM UM TANTO CIUMENTO!

SE ELE SABE QUE EU E VOCÊ ENTRAMOS AQUI...

NÃO VIVO AQUI EM AQVARIVM HÁ MUITO TEMPO, SABE...

EU COSTUMAVA SER UMA AVENTUREIRA... UMA ***CONJURADORA ARCANA...***

MAGIA COMBINA COM MULHERES E RAPOSAS! E BEM, EU SOU ***AMBAS!***

VIAJANDO COM HERÓIS... METIDA EM TEMPLOS E TUMBAS...

ABATENDO UM ***LICANTROPO*** AQUI, RESGATANDO UMA ***RELÍQUIA DARASH*** ALI...

PODE-SE CONSEGUIR MUITA RIQUEZA, MUITOS TESOUROS FANTÁSTICOS, RASTEJANDO EM MASMORRAS...

...MAS TAMBÉM PODE-SE CONSEGUIR UMA ***MORTE*** DAS MAIS HORRÍVEIS!

COITADO DO ORSON...

UM DIA, APÓS UMA CAÇADA DE MONSTROS NAS MONTANHAS, PASSAMOS POR ESTA VILA!

TODOS PRECISÁVAMOS RECOBRAR AS FORÇAS! OS MENINOS QUERIAM CONSERTAR SUAS ARMAS E ARMADURAS!

HEH, STEVE NÃO ERA NINGUÉM SEM SUA ESPADA BASTARDA...

FOI QUANDO CONHECEMOS O ÚNICO FERREIRO DA VILA!

NAQUELE DIA EU SOUBE...

...NÃO QUERIA MAIS ARRISCAR A VIDA CONTRA OGRES, ARMADILHAS OU CULTISTAS!

EU TINHA COISA MUITO MELHOR PARA FAZER COM MINHA VIDA!

EU DISSE ADEUS A MEUS AMIGOS, E PEDI A LORDE BETTA PARA VIVER AQUI! TRABALHAR COMO CURANDEIRA!

CLARO, AINDA PRECISAMOS DE MAGIA DIVINA PARA OS CASOS MAIS GRAVES...

CHEFÃO

...MAS, PELO QUE PUDE PERCEBER, BETTA PREFERE MANTER QUAISQUER DRUIDAS OU CLÉRIGOS TÃO LONGE QUANTO POSSÍVEL!

ELE NÃO GOSTA MUITO, QUE ***OUTROS*** RECEBAM ADORAÇÃO POR AQUI!

E MARLIN... ELE ERA TÃÃÃO TÍMIDO NO INÍCIO...

SÓ FAZIA ME DEIXAR MAIS E MAIS ANSIOSA!

A MODÉSTIA QUE SE DANE! ELE NUNCA HAVIA ESTADO ANTES COM UMA ***MULHER DE VERDADE!***

EU PASSAVA OS DIAS PENSANDO EM MANEIRAS DE FAZÊ-LO FICAR CORADO...

VOCÊ NÃO FAZ IDÉIA DE ***QUANTA*** INSISTÊNCIA PRECISEI, ATÉ ELE ACEITAR CASAR COMIGO NO FESTIVAL!

E QUANDO ELE FINALMENTE ACEITOU, FOI A COISA MAIS...

KLANG!

SERIA *PEDIR DEMAIS*, VOCÊ PILHAR TESOUROS UM POUCO MAIS *DISCRETAMENTE?!*

COMO PODE, ALGUÉM QUE *NÃO FALA*, SER TÃO *BARULHENTO?*

EU GOSTARIA MUITO DE PENSAR EM UMA FORMA DE SAIR DAQUI, *ANTES* QUE BETTA VENHA DEVORAR NOSSAS TRIPAS COM...

...COM...?

A ESPADA DE STEVE... ELE NUNCA TERIA DEIXADO PARA TRÁS...

BETTA... ELE NUNCA OS DEIXOU IR EMBORA DA VILA...

ELE MATOU MEUS AMIGOS... MATOU TODOS...

EU JÁ SUSPEITAVA... JÁ DESCONFIAVA...

...MAS TINHA MEDO DE QUE FOSSE MESMO VERDADE...

MEUS AMIGOS...

NÃO POSSO MORRER AGORA! NÃO DESTE JEITO!

NÃO POSSO DEIXAR MARLIN PENSANDO QUE EU O TRAÍ TAMBÉM...

KLANG!

KLENG!

KLING!

PELOS DEUSES, *PARE* COM ISSO!

NÃO HÁ TESOURO NO MUNDO QUE NOS AJUDE, SE O MALDITO NOS ENCONTRAR!

O QUE VOCÊ ESTÁ PROCU-RANDO?!

?!

fip!

UM DESENHO DE CRIANÇA! VOCÊ, SALVANDO DAFNIA DO DRAGÃO!

FOI TUNA QUEM FEZ ISTO? EU IMAGINO O QUE A COITADINHA DEVE ESTAR PASSANDO POR CAUSA DA IRMÃ, MAS...

ESPERE UM POUCO! ISTO...

ISTO É...?

TCHANS!

...MINHAS LIBERDADES SENDO NEGADAS, MILORDE!

IMPLORO, MILODE AMADO, QUE NÃO ME ENTENDA MAL!

FUI ENSINADA DESDE CRIANÇA A RESPEITAR SUA SABEDORIA INFINITA! CONFIAR EM SEU JULGAMENTO INFALÍVEL!

ENTENDO, TAMBÉM, SEU DESEJO INTENSO EM LIVRAR A VILA DO VAGABUNDO PULGUENTO!

MAS MILORDE, TEMOS AGORA TÃO POUCO TEMPO ANTES DE NOSSA UNIÃO DERRADEIRA...

!

ESTOU *TÃO* ANSIOSA PELO MOMENTO DA ENTREGA... O MOMENTO PARA O QUAL NASCI...

ENTÃO, POR QUE MACULAR ESTES ÚLTIMOS DIAS COM MENTIRAS E FALSAS PROMESSAS?

POR QUE TENTOU MATAR O VAGABUNDO *OUTRA* VEZ?! JÁ NÃO HAVÍAMOS CONCORDADO QUE...?

ESTÁ COBERTA DE RAZÃO, MINHA AMADA!

NÃO DEVÍAMOS DESPERDIÇAR O TEMPO QUE RESTA COM INTRIGA E DISCÓRDIA!

ACREDITO, TAMBÉM, QUE MINHA AMADA MERECE UM PRESENTE POR SUA PACIÊNCIA E COMPREENSÃO!

LEMBRO-ME QUANDO DISSE, QUE AINDA NÃO ESTÁ PRONTA PARA MORAR EM MINHA TORRE...

...MAS UMA BREVE VISITA NÃO FARIA MAL, NÃO CONCORDA?

As melhores soluções para seus MP3!

www.escala.com.br

(11) 3855-1000

EDITORA escala 15 ANOS

GAMES FOR US

OS MELHORES ANIMES

Battousai records - animeclub
~> ASSOCIE-SE

SOMENTE CARDS ORIGINAIS

CARDGAMES

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Yu-Gi-Oh!

MAGIC The Gathering

Pokémon

RECARGA PARA JOGOS LEVELUP

Brasil RAGNAROK ONLINE RPG

GRAND CHASE

VISA Maestro MasterCard REDE SHOP Diners Club International

Parcelamos em até 3x sem juros* no cartão de crédito
Enviamos para todo © Brasil via sedex

Rua Albuquerque Lins Nº1160

(Rua da estação Metrô Marechal Deodoro, Próximo ao Shopping Pátio Higienópolis)

Loja 08 - Higienópolis - São Paulo - SP

Fone/Fax: (11)3663 6769 - www.gamesforus.com.br

*Parcelamento válido para compras acima de $ 50,00(cento e cinquenta reais) - menos para Card Game e Assistência Técnica
*YuGiOh é marca registrada Konami.Konami e seus logotipos são marcas registradas da Konami Corporation. Todos os direitos reservados. Distribuídos por The Upper Deck Company, llc. Upper Deck Company, llc. Todos os direitos reservados.
**"MAGIC: THE GATHERING, personagens, nomes e imagens relacionadas e o simbolo MAGIC, logo e imagens relacionadas são marcas registradas de Wizards of the Coast. Wizards of the Coast é uma marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc. ©2001Wizards".
***Pokémon USA, Inc.- todos os direitos reservados"

Scanned by Nitrouz - nitrouzz@gmail.com